全力打造最强模拟器读物!!

VOL.13
2005.04

WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

PC应用技术

13

定价 13元

NGC 直读军情报告

动漫与游戏 COMIC&GAMES

MVS的光辉岁月

速成游戏制作入门!!

MAME的大英本部 TombStones

我和《创造球会》的故事



SEGA

laiyin掃描製作

双刊双碟!



附送<<GBA最佳游戏评选之二>>
全彩副刊!并收录众多经典游戏!!

2CD

TOP 10 ACT、TOP 10 FTG、TOP 10 RCG、TOP 10 FPS

漫畫堂2005年大動作

「全国首创」

第一屆《動漫網絡遊戲角色》繪畫班



名额有限（为保证教学质量，每班限额30人）、报名从速！

「专业课程」 靈感的來源 ▌角色背景繪畫技巧 ▌人物造形設定
電腦彩稿製作 ▌3D電腦美術製作 ▌故事創作概念編寫

「弹性时间」 A班：星期六上午9:00-12:00 ▌B班：星期六下午2:00-5:00
C班：星期日上午9:00-12:00 ▌D班：星期日下午2:00-5:00

学费：每小時學費55元，每期半年共3960元，可選擇一次性繳納或季度繳納，一次性繳納享受95折優惠。

本課程為期半年，共分初、高兩級學制。為方便學生，采用以下彈性上課時間，任擇其一。

「锦锈前程」 成绩优异者，可得合约雇员一份

開課時間：2005年4月中旬
報名地點：廣州海珠區江南大道中239號中青網絡家園網吧廣州旗艦店
聯絡電話：33817002

主辦方：香港漫畫堂制作有限公司 中青網絡家園有限公司(廣州旗艦店) 廣州市海珠區團委江南青年活動中心。

香港漫画堂制作有限公司 联合主办

掌上最强！真·三国无双！！

第一个能在模拟器上爽的无双！



和原来的3D版相比，此作改变了部分风格，原作是动作游戏，而此作是战棋＋动作。从游戏整体效果上来说，以GBA的性能已经做得不错了，原作中砍人的爽快感还得以完整的保留，丰富的连续技和武器都健在。另外，此作还有“人物出招时”和“成功讨伐敌将时”的真人语音，这点即使是PSP版的真三国无双也没有，临场感倍增，光荣这次真厚道！

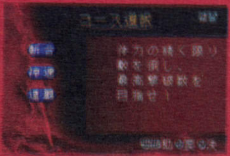


游戏画面分为“移动部分”和“战斗部分”，在“移动部分”要像战棋游戏那样一步一步的走。移动途中会得到物品和触发事件，最后和敌人碰上就能进入“战斗部分”了，战斗完毕再次回到“移动部分”

游戏的主要模式分为：







“无双模式”——可以从魏蜀吴三国中选择其一进行游戏，不同国家有着自己的故事剧情。每国一开始只能用3名角色。

“自由模式”——可以自由选择已经通过的关卡，让玩家练级。

“挑战模式”——可以进行“斩合”、“神速”、“连霸”共3个小游戏。“斩合”是在武将血槽耗尽之前斩杀尽量多的敌人；“神速”是在最短的时间内斩杀100名敌人；“连霸”是全灭敌人后拿到正确（有go和back两种）的宝箱，在最短时间内通关。



基本战斗系统：

时间限制

在战斗部分中，画面右上角有时间限制，在白色的时间段内全灭敌人，称为“压胜”，会给玩家补一点血，而且在下次移动时能多走一步。在红色时间段内全灭敌人，称为“胜利”，没有任何的奖励。在时间耗尽后全灭敌人，称为“辛胜”，在移动部分会有处罚。



能力装着系统

在战斗部分中，画面右下角的6颗珠分别代表“连击”、“勇猛”、“突击”、“范围”、“神速”和“气绝”，斩杀敌人能让中间的能力槽加满，进而使用R键添加能力，但在游戏中受到敌人的攻击会被打掉能力，需要重新积累，在游戏中有一种浅颜色、没有武器且不会攻击玩家的小兵，斩杀他就能快速积累能力。

掌上最强！真·三国无双！！



练级

最初使用的武将只能是1级的，随着杀敌数目的增加和经验值的提升，武将最高可以升到99级（大概15级左右就能轻松通关了，99级不知道有什么牛逼之处，待小编去试试）

攻击介绍

按键	攻击名	效果
A	C1	前冲攻击
BA	C2	昏厥
BBA	C3	连击
BBBA	C4	大范围

无双乱舞

普通状态下位于血槽下的无双槽满后，按下L+A键就能发动无双乱舞，全身无敌，而红血状态下发动就能使出“真无双乱舞”，攻击的时间加长。PS：在游戏中得到“阿斗”之后能使无双乱舞的时间变成原来的两倍，记得要找寻那个“扶不起的阿斗”。









武器装备





每一名角色都能用3种不同的武器，而不同的武器除了性能不同之外，还要求武将拥有足够的“熟练度”，得到武器后，没有足够的熟练度也无法装备该武器，熟练度在战斗中随经验值和得到物品来提升，得到武器后，赶紧看看自己的熟练度是否足够，如果可以足够，赶快换个好武器，说不定攻击力会有原来的几倍！

隐藏角色出现方法



用通关一次就能使用该国的君主，再用君主通关一次就能用无敌的小强（吕布）了。游戏中登场的角色包括“刘备”、“关羽”、“张飞”、“赵云”、“曹操”、“夏候淳”、“许渚”、“甄姬”、“孙坚”、“孙策”、“孙尚香”、“周瑜”和“吕布”共13人，另外还有一些无法正常使用的角色能用金手指调出来，如诸葛孔明等。



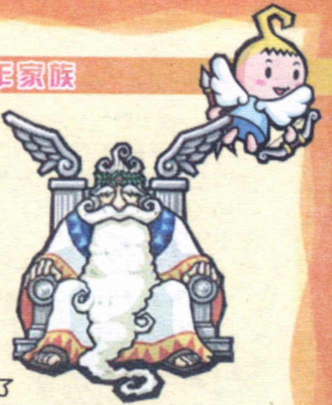




超级BUG介绍

游戏原来存在着快速收集全武器的BUG，这样让根据剧情收集武器变成了没有意义的事情，BUG使用方法是：在不选HARD难度的情况下，进入自由模式的“成都制压战”把吕布干掉，然后走到他出现的地方就能得到宝箱，过关后就能得到全武器。

せんねんかぞく 千年家族®



化为天神！在千年的时间中守护着自己的家族吧！当幸福来临的时候…谁能把握机会？

就像广告词一样，只有神是万能的！所以玩家将扮演一个天神，守护着一个专属的家族--在建立了角色之后，他们的会依照自己的性格过着生活，甚至在电源关闭的时候游戏系统也会依照内定时间继续进行，甚至娶妻生子！所以玩家要适时的给予各种幸福或是机会的天神之箭；如何让自己守护的家族昌荣，就看你这天神给他们什么祝福 ！

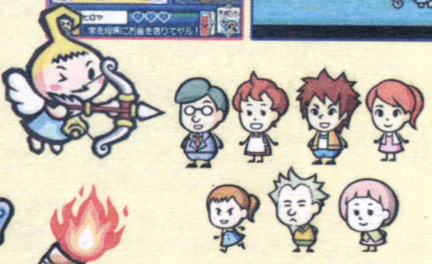


有别于美少女梦工厂或是仿真市民这类的养成仿真游戏，千年家族以更强势的气魄要你扮演一个实习天神；负责守护一个家族一千年！

除了游戏开始的时候可以决定你要守护的第一代角色，并且决定、姓名、生日、头发颜色、血型、外形、服装、衣服的颜色、性格、现有的家族成员、特征等、其实这些细部的设定可能都有固定的代表意义喔，说不定会间接的影响到整个家族的未来呢！



随着时间的演进，游戏很快的就会进入第二代的成员，你这个实习天神就要适时的给予成长的帮助，或许不经意的一个贴心照顾，就有可能改变一个人一生的命运喔！





河童大冒险



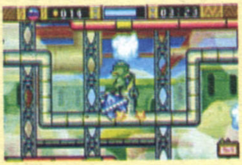
《河童大冒险》是以石川优吾原作，目前于杂志《YOUNG JUMP》上连载的漫画所改编，故事以昭和40年代（民国50～60年代）为背景，叙述主角广志（Hiroshi）在暑假期间回乡下祖母家时，遇到了一位老爷爷让他照顾一只河童卡丹（Kaatan）两个礼拜，游戏就绪述广志照料河童的的这两个礼拜之间，与乡下各式各样的人们以及其它的河童们互动的过程，以及饲养卡丹的点点滴滴。





这款游戏乃是以在PS2上受到欢迎的游戏系列，将其改编之后，移植到了GBA上。而游戏中要是述说河童卡坦和他的主人在散步时遇到了意外，而掉到了一个迷宫中，在这个迷宫中有许多的暴走的机器人，这时玩家就要利用卡坦的各种河童技能来突破这些机关喔！





目标！甲子园

めざせ！甲子園

一款培育棒球选手的运动经营养成游戏。

“全国高等学校野球选手权大会”每年夏季在甲子园球场举行。为日本最受瞩目的学生棒球比赛。甲子园对日本高中生来说，是一个可以追求、可以奋斗的目标。而现在，日本tasuke公司将甲子园变成日本人iMod手机与PDA等行动装置中的休闲娱乐，并由手机游戏移植至GBA主机，2005年3月10日上市的这款游戏同样命名为《目标！甲子园》。





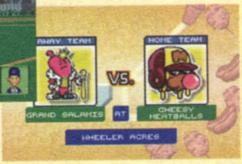


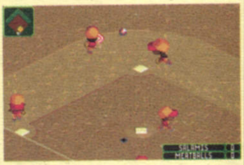
目标！甲子园

Backyard BASEBALL 2006 Featuring Pros as Kids!



游戏的操作简单，画面简洁，十分适合初学者玩。





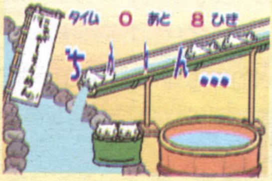
喵喵小猫游戏集

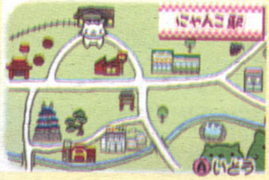
にゃんにゃんにゃんこのにゃんコレクション





喜欢饼干和料理的可爱小猫们在GBA上登场了！游戏中的“喵咪村”有12个关卡，以及各种小游戏。藉由猜谜及买东西来引发各式各样的事件，顺利通过的话就可以得到“喵咪卡”。全部共有350种以上，大家一起来收集吧！

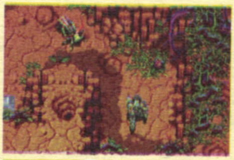




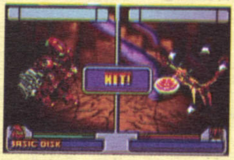


BIONICLE
— MAZE OF SHADOWS —

乐高生化战士－暗影迷宫





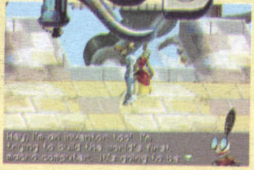




知名玩具大厂LEGO《生化战士（BIONICLE）》系列游戏第四作。故事中描述马他吕岛曾是一处人间乐土，但不幸被恶魔马古他所控制，令全岛陷入黑暗之中，而生化战士们要挑战恶魔使马他吕岛恢复和平。

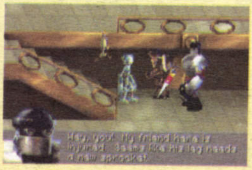
ROBOTS

机器人



《机器人》是《冰原历险记》原班人马的最新酷作，即将于今年四月一日轰动上映。这部影史上首度以机器人和机器世界为题材的3D计算机动画，用突破的动画新技术，捕捉金属表面辉闪的光影，打造色彩更缤纷亮丽的欢乐冒险！电影描述一个从乡下来的机器人洛尼，自认拥有发明家的金头脑，决心前往机器大城拜见企业总裁，闯出人生新天地。







本期带给大家的是一锅超级美味的大杂烩——最新同人游戏集锦!

打头阵的有ろしあですまん的格斗游戏LIGHT DESTINY!



在一轮同人AVG浪潮下，最近都很难遇到一些制作精良的FTG了。所以大家一定不能错过这部游戏。操作简单，既能华丽，尤其是Lv3时启动的必杀技，真是超级爽的说。普通技能会随着能量增加而改变威力。而且醒目的玩家会发现游戏还有几分GGX的影子呢！而游戏的开发工



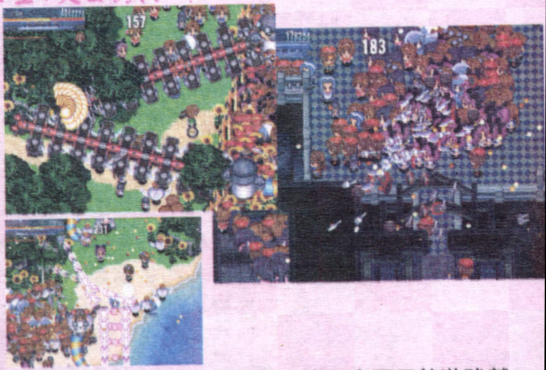




具是大家都非常熟悉的“2D格斗工作室”，所以安装和设置都非常简单易用。

SispriGauntlet=妹妹公主+突击骑兵=?





MAME带给了大家很多快乐和兴奋的时刻。而其中一个让我兴奋不已的游戏就是突击骑兵(Shock Troopers)。而SispriGauntlet这部妹妹公主的同人游戏，用的就是突击骑兵的游戏方式。远距离作战的满屏弹幕，近身是的拔刀砍杀，真是爽到了极点。而且这里送给大家的还是汉化版本呢!

Fate，又见Fate！



最近Fate/stay night的同人作品频频出现，而这部Fate/sword dance就是其中一部作的挺不错的2D格斗作品（Fate的同人3D格斗游戏在以前曾为大家介绍过）。因为完全版还没出来，所以为大家送上的是体验版。体验版只能选择两个角色进行游戏，游戏的亮点是空中连续技系统（看来GGX的确对现在的2D格斗游戏有很大影响哦）。不过







游戏的最大缺点是不支持键盘，在进入游戏之前必需先设定好手柄。而虽然说是体验版，不过解压出来却占了330M的空间…… 空间紧张的朋友要先准备好了。

压轴最强作！MM撞GG！！！

超级爽快！超过瘾！超可爱的游戏精品！！！虽然只是一个Flash游戏，但可玩度绝对的高。游戏的窍门只有两个，就是掌握好发动特技的时间，还有就是进行空中撞击的时间。

特技：当画面出现special press字眼时，立刻按鼠标左键，有效时间为0.7秒，过了就会显示“X”了。

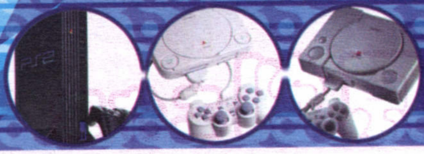








空中撞击：当GG在空中的时候，点选左边菜单的“AERIAL就可以在空中在撞GG一次（好残忍啊），而空中撞击又分为向下合向上两种，其中向下的不会扣掉空中撞击的机会，而向上的会扣掉一次，一共只有3次，要好好珍惜哦！

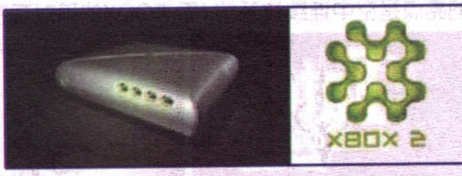


◀XBOX 2~幻想篇

XBOX二代公布在即，幻想（连假象也算不上）图开始盛行，首先来的是N版叉饭盒，正方形+便携手把，俗！接着是包裹版，整个枕头似的，俗MAX！再来是超薄版，肯定比饼干松脆，恶俗！最后是大叉版，N年前就见过了，恶俗MAX！**









◀NDS

先于gamespy站习得迷彩版NDS，再以其遮目，潜入NDS老巢，烧其粮草，断其后路！XBoy最高！



硬件ART艺术



◀GBASP

共50款限度版GBASP，垂涎三尺，怎么不见龙版？难道神油无视？附送两老外改之GPS+GBASP。



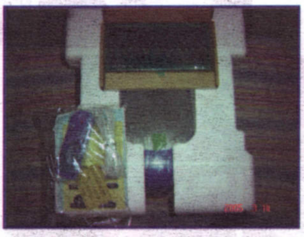




◀DC~神物篇

国内DC之达人jeffma于yahoo站拍得此物，据称败了80000日元，此物配置除全新纸箱包装+说明书+手柄+键盘+遥控+相机+震动包之外，还有旧床单一张，狂汗ing



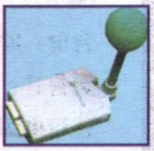




◀DC~周边篇

DC虽然是超短命的主机，但其周边还是不少de，有相机、有PS2DC手柄转接器、键盘鼠标2DC转接器、有麦克风、还有ADSL猫和ZIP驱动器。













这期周边送给大家的是非常劲爆的《爆走兄弟 WGP》里面的模型车！还记得那个人手一辆四驱车的年代么？还记得那辆著名的“地平炮”么？其实那都是属于这部非常有名的动画系列“爆走兄弟”里面的战车。虽然之前每辑的“爆走兄弟”都有看，但现在WGP系列就真的很少看了，最大原因是剧情是在有点闷，只有对强队的时候还有点看头（例如美国太空战对，意大利天马队，那个才叫爽啊~~~）。而大家都知道，在日本推出一部动画，往往最终的目的就是售卖其周边。现在就为大家送上WGP系列的最新战车模型！



售价：998日元

发售日：2004年11月13日

使用电源：五号干电池X2



售价：998日元

发售日：2004年11月13日

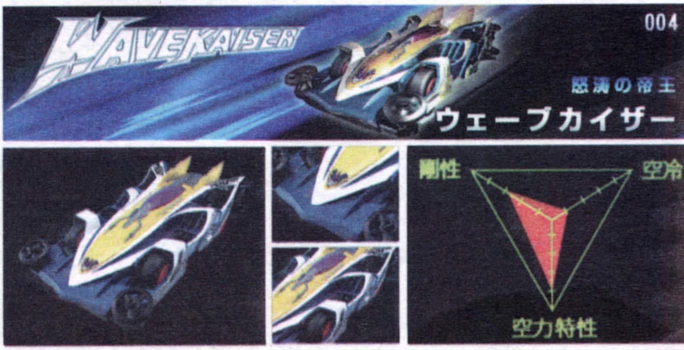
使用电源：五号干电池X2



售价：998日元

发售日：2004年12月11日

使用电源：五号干电池X2



售价：

998日元

发售日：

2005年1月18日

使用电源：

五号干电池X2



售价：

998日元

发售日：

2005年2月18日

使用电源：

五号干电池X2



售价：

998日元

发售日：

2005年3月19日

使用电源：

五号干电池X2



《兽王记》，主角可以变身成不同的怪兽进行战斗，不同的怪兽拥有不同的能力，一起进入奇幻的国度战斗吧！



SEGA88年的神作，2D的游戏伪3D化，即使以现在的眼光来看一点也逊色的画面，另外良好的操作手感也是这款游戏的特色之一。



《格斗4人组2》，横版过关游戏时代的经典之作，好的作品值得延续下去。



美国西部牛仔枪战游戏，以其Q版卡通的画面，丰富的动作元素，搞笑的手法，给玩家最高的游戏享受。



与《冒险岛》十分类似的动作过关游戏，一路上要不停的吃东西来补充体力，而丰富而威力强大的武器道具是这款游戏的最大卖点。



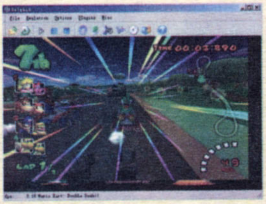
另类的方块游戏，游戏中要将不同的图案拼成圆形就可以消掉并且攻击敌人，游戏的难度不低，喜欢方块类游戏的朋友不妨挑战一下。



画面十分讨好的卡丁车游戏，丰富且具挑战性的赛道是游戏的特色，可惜赛车的速度感就一般。

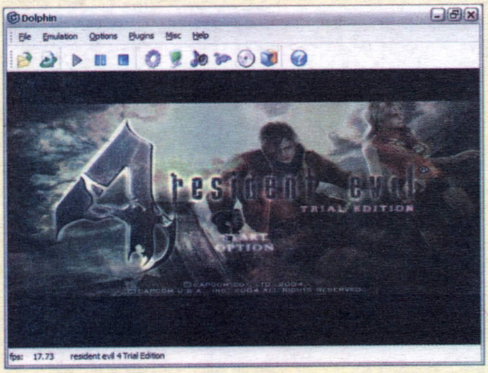
NGC

Dolphin最终版的兼容性非常不错，而且网络上已经出现了大量的游戏ISO供下载，另外市面上的NGC游戏盘也开始增多，现在大家都在等待模拟高手们对Dolphin进行加速，让运行速度提上来，使游戏真正能玩。







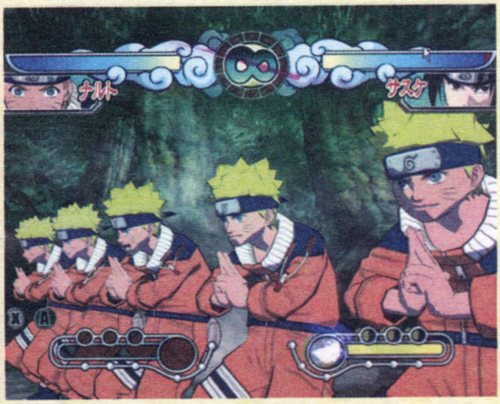














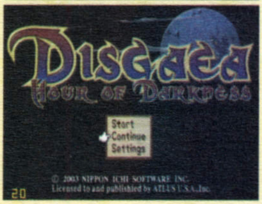


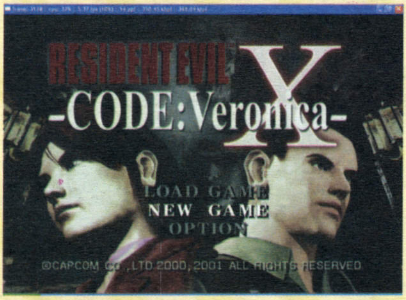

PS2

PCSX2 V0.8发布之前的更新，由NGEMU上的内部测试员提供的截图，图片多是些游戏的LOGO画面而且帧数只有可怜的个位数，不知道进入游戏之后是否仅有2-3帧，如果这样要等到猴年马月才能满帧运行呢？









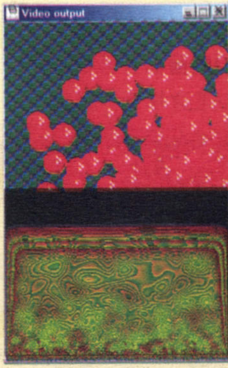






NDS

NDS模拟器Dualis放出了截图，暂时的模拟进度仅仅停留在画面输出的阶段，按照目前的情况，估计NDS的地板要比模拟器来得快。



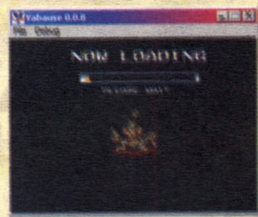


SS

由土星模拟器Yabause发布的游戏截图，包括“梦幻模拟战4”、“梦游美国”和“合金弹头”三个游戏，从画面上看来图像基本正确，但模拟器作者没有给出帧数和运行配置等资料，暂时只能望梅止渴。

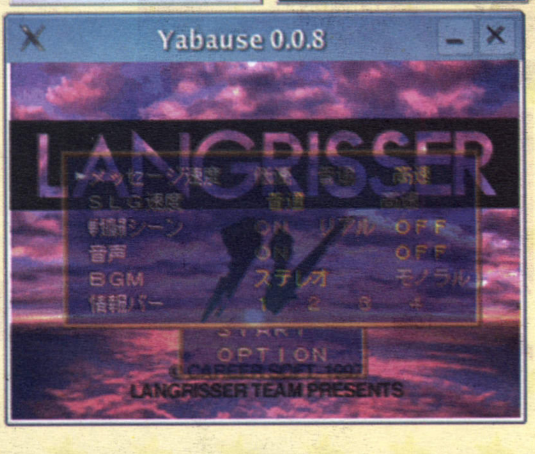












WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

2005.4

● 白金之星模拟新闻 19

● 汉化进行曲 21

● 系之谱

– 我和《创造球会》的故事 104

● 私立模拟学院

– 速成游戏制作入门 24

–NGC 直读军情报告 44

● 业界专题

–MAME 的大英本部 50

–MVS 的光辉岁月 68

● 游民攻地

–JOJO 的奇妙冒险 86

● ETC

– 游乐园 135

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏注意自我保护，谨防受骗上当适度游戏益脑，沉迷游戏伤身合理安排时间，享受健康生活。

执行主编：WARIO

责任编辑：漫步　KGB　EWING　Phil

美术编辑：YGDESIGN

漫画编辑：F'

封面设计：YGDESIGN

杂志邮箱：

emunext@163.com

emunext@tom.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net　某人　白金之星
秋天　TIMON　大猩猩　宾宾
屎王　白河愁　Dadunu　亮亮
C.K　小翼　OEZ

WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT+

● 漫步经典

－三国志2 赤壁之战 …………… 116

● 游情物语

－动漫与游戏 …………… 127

● 小道消息 …………… 138

● 邮购信息 …………… 144

白金之星 模拟新闻

NEWS



NDS 模拟和破解事宜

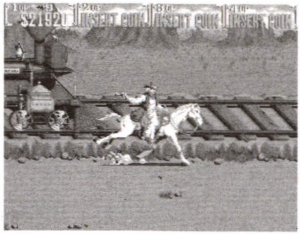
NDS 已经在全世界范围内热卖了，它和PSP 之间的竞争也加剧了，而且在它后面苦练武功的，还有模拟器和破解。先说说模拟器，Dualis 和DSEmu 相继推出新版改进的地方无非是内核、存储和演示等，距离能运行商业游戏还遥遥无期。另一方面，黑客darkfader 成功Dump 出Mario64 DS 的游戏rom，其文件全名是Super.Mario.64.DS.(DF-v2).nds

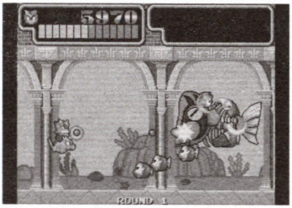


容量是16MB，暂时未知道数据是否完整和正确。最后，据称在日本已经出现了地板的NDS 卡带基板，目前只有一张图片，卡带的长度居然是原版卡带的三倍！有够夸张的，不过回想起来，第一代的GBA 地板卡也挺长的，后来才慢慢变短。

MAME的更新

全制霸多机种街机MAME已经坚定地迈着它的步伐，最新版本095继续是修正原有的问题、改良驱动和支持了一些普通游戏。在模拟器日渐细微





的今天，还能保持青春活力的模拟器着实不多，眼下连另一大主力GBA也因为NDS的出现而呈下滑的趋势，下一个来接班的模拟器是谁呢？它又在什么时候出现呢？时间将考验一切。

SS模拟器

目前活跃的一个SEGA Saturn土星模拟器SSF推出了0.07 alpha R1新版。新版本改良了游戏运行的速度、优化了一些游戏声音模拟效果、还支持了实时截图、支持了控制器键位设置，支持了CD光盘启动或关闭等功能。经广大玩家的测试，此版本的画面正常了许多，而且支持的游戏也有所增多，还对SS模拟器抱有期望的朋友赶紧试试看吧，如果要等到SS模拟器真正完美不知道要何年何月了。





汉化进行曲 By 来福

NEWS

作者：游子

对于游戏汉化来说3 月份是一个比较平淡的时期，因为汉化者大都有自己的学业或者工作，经过了2 月份春节的长假后进入3 月又开始忙起来了，所以就不大可能投入更多的精力在汉化上，因此，本月的汉化作品不是太多，但是亮点还是有的，好，闲话少说，下面就让我们一起来看看。

GBA 游戏的汉化依然是国内众多汉化者的重心所在，其原因是GBA 的汉化技术经过了近几年的发展相对已经比较成熟，加之GBA 这个机种目前还不是太落后，仍然不断有一些大作推出。其实目前来看在GBA 游戏的汉化破解上我们已经是“世界水平”了（非大话，实在是国内D 版水平太高，呵呵！），制约GBA 汉化游戏“产量”的最大问题还是翻译，许多时候是破解完成但是因为找不到翻译才使得汉化工作难以继续进行的，很多游戏的汉化工作也是因为翻译问题才放弃或搁置的，例如以前的GBA《寂静岭》，《光明力量－暗黑龙的复活》等等，关于这个问题目前还没有什么好的方法解决，没办法……

3 月初一位叫“Jianmin”的朋友放出了GBA《塞尔达传说－缩小帽》的繁体中文版，这个繁体补丁是在天使汉化组的同名游戏的简体版本上改版的，应该算是造福了广大的港台玩家了吧？无独有偶，漫游汉化协会在本月中旬也放出了《塞尔达传说－过去的林克＆四之剑》的完整汉化版，看来塞尔达的魅力在本月还是无人能敌啊！下面是漫游的原话：

胡里胡涂：

游戏名称：(GBA)0776 – Legend of Zelda, The – A Link to the Past & Four Swords (U).gba 中文名称：塞尔达传说－过去的林克＆四之剑

补丁版本：简体中文完全版

完成进度：破解：100%、翻译：100%、文饰：100%、美工：100%

此为该游戏的简体中文完全汉化版。由漫游汉化组汉化。

破解：Kingbao、翻译：hahalink、单行本、美工：胡里胡涂、文饰：水水、胡里胡涂、Deen、特别感谢：hahalink



这个游戏经历了漫长的时间才终于完全完成了。其间发布过Kingbao 根据hahalink 汉化的SFC 版制作的第一次测试版，和进一步修正之后的第二次测试版。现在的完全汉化版不仅汉化了单机的“过去的林克”，同时也汉化了联机模式“四之剑”。2005 年3 月20 日，漫游汉化组诞生两周年，这个游戏算是给我们自己的生日礼物，也同时献给组里所有的成员以及所有帮助过我们的人。漫游会一如既往地坚持汉化下去，汉化我们自己喜欢的游戏。

南梦宫的“换装”系列在国内的人气也非常高，本月新组建的世纪鸟汉化组发布了换装3部分汉化版，下面是他们的原话：

MICK：首先对大家说下不好意思，原来的梦幻鸟汉化组和第3 世纪汉化组由于各自的组员离去不得不放弃，放弃原本各自汉化的游戏，但是我们组合成了一个新的汉化组－世纪鸟，希望大家能一如既往的支持我们，同时我们也会给各位玩家带来最好的中文游戏。~

昊聪：在我的生日之即先感谢大家对我们原梦幻鸟汉化组的支持，但是因为很多原因一直没有做FF1＋2，也很让大家失望，但是我们不会放弃这个游戏的汉化，希望大家继续支持我们，今天发放换装3 跟我共同分享生日的礼物，如果换装迷宫3有什么问题的话可以联系我，我的QQ100600466　一定会给你们一个完整的答复~

无罪以死：这个ROM 是我们大家一起努力的结果，虽然在此

期间我给BOSS炒了~，使徒也一样，在此我祝福使徒能找到好的工作，也为自己那悲哀的感情划个句号。虽然这个ROM的汉化度不高，可也是我们挤出来的时间做的，有时候都忘记自己是怎么睡着的。我们不会让大家失望的~。有BUG的可以到我们的站点来汇报一下~嘿嘿 www.emuzoen.com/bbs

今次借助组员昊聪的生日（3.18）我们发布了组合后的第一个



ROM：1855－传说世界 换装迷宫3、剧情汉化：50%、道具汉化：100%、以下你们继续修改添加、破解：MICK，紫蓝星、导入：张老批、翻译：咸蛋超人，第5使徒，无罪、美工：长发飘飘、测试：我の别化、licence by 死神汉化组 2005.3.18

3月下旬，龙漫汉化组放出了他们汉化的GBA大作《索尼克Advance 3》完全汉化版：

BY：龙漫汉化组汉化、原rom编号：1541 － Sonic Advance 3 （E）、破解：幻想、翻译：TonyLiu、测试：龙漫汉化组、特别感谢：蓝色宇宙，小龙，nailgo

说明：请于开始游戏时选择语言“汉语”！由于汉化版借用了其他语言的字库，所以除了汉语，其他语言版本都有乱码！游戏中的小宠物“chao”据官方译作了“乱乱”！汉化版的取名系统弄得不是太好，请大家见谅！！本汉化版为简体中文版！希望大家多多关注我们，未来的日子将奉献更多更好的中文游戏给大家，谢谢！！



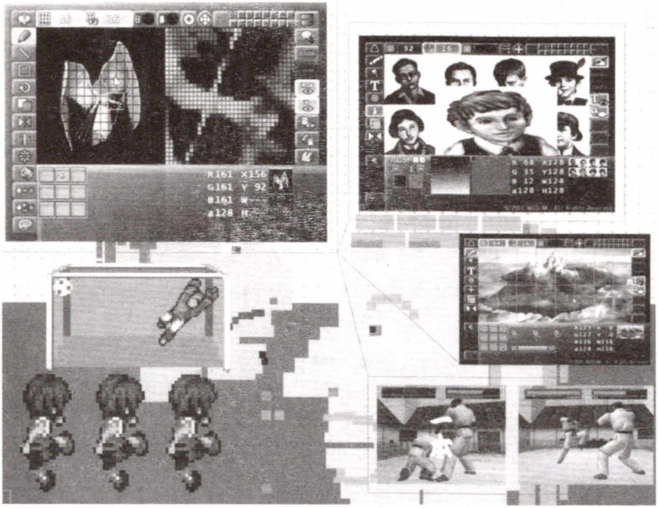
龙漫汉化组 & ROM的传人

模拟 EMU NEXT

速成游戏制作入门

——你也可以成为游戏创作人！

相信许多喜欢玩电视或电脑游戏的朋友都曾经想过希望可以制作属于自己的游戏作品，可惜一方面游戏制作所需的开发工具并非一般业余爱好者可以随便买得到，而且当想到游戏制作发展至今已经高度专业化，所需的开发程序亦非常复杂，大部份人都会望而却步。



现在，我们会为大家提供几个可以让你立即一尝游戏制作滋味的途径，由可以完全免费下载的手机Java程序开发环境，到Wonder Swan以及PS2的游戏开发工具、以至机能强大的PC游戏制作软件，我们都会逐一为大家介绍，阅读过本文之后你便可以选择适合自己的开发方案，展开自己的游戏制作生活！

PC 游戏制作软件《DIV GAMES STUDIO》

软件价格：试用版可于 www.div-arena.com 免费下载；完全版售价 35 英镑

开发平台：PC　使用语言：专用化语言（可另外插入 C 语言程序）　开发难度：★★



《DIV GAMES STUDIO》（以下简称DIV）这套游戏制作软件其实是在多年前首先在西班牙推出的，只是到了近期才正式推出软件的英语版本，DIV 可以让你制作出以平面图像（2D）为主的游戏作品，其素质相当于超级任天堂或 Amiga 等游戏主机。

和许多其他同类型软件一样，DIV 的设计者强调即使你没有任何程序设计的经验亦能够利用这套软件制作出自己的游戏作品，虽然实际上并非如他们所说般轻易，因为相对于最适合初学者使用的BASIC 语言而言，DIV 所采用的专用语言较近似C 或Pascal 等难度较高的语言，但另一方面DIV 在功能上确实颇为强大，而且制作商又提供了完善的入门协助资源，例如随软件附带的说明文件、示范游戏源码等，你更可以在DIV 的官方网站（www.div-arena.com）"Tutorial" 一栏中免费下载一套 60 多页的使用手册，手册详细介绍了基本的游戏设计概念以及 DIV 的使用方法（完全版软件更内附一本 280 页的使用说明书），而且由于DIV 这套软件已经有一定的普及程度，你很容易便可以在互联网上找到许多免费资源，例如游戏程序源码、图像角色、使用方法介绍等，你很快便可以制作出自己的游戏作品。

制作过程概览

●DIV 采用了多视窗的开发环境界面，其设计非常亲切，例



如当你开启新视窗的时候视窗会自动寻找适当的空间开启而不会重叠于其他视窗之上，视窗假如重叠起来的话，背后的视窗又会自动暗化等，总之DIV 提供了一个非常舒适的开发环境！

在开始进行程序设计之前，最首要的当然是要学习DIV 所使用的语言文法，例如程序的基本格式、如何存取以及移动画面上的图像资料、如何设定游戏的物理世界等、测定角色碰撞等，所有这些细节都需要在之后所设计的程序里被顾及到。你可以在DIV 的官方网中上下载到许多相关的资源和资料，由最基本的使用简介，到如何执行图像旋转放大缩小效果，以至如何制作RPG 游戏等一应俱全。



●DIV 试用版包括了三个游戏的程序源码。图为《Fostiator》的游戏画面。

在DIV 的试用版（Demo）软件内亦包含了三款游戏的源码——格斗游戏《Fostiator》以及动作游戏《Heliobal》和《Malvado》（完全版软件中则包括了16 款游戏源码），你可以从中学习到许多游戏程序设计的技巧。

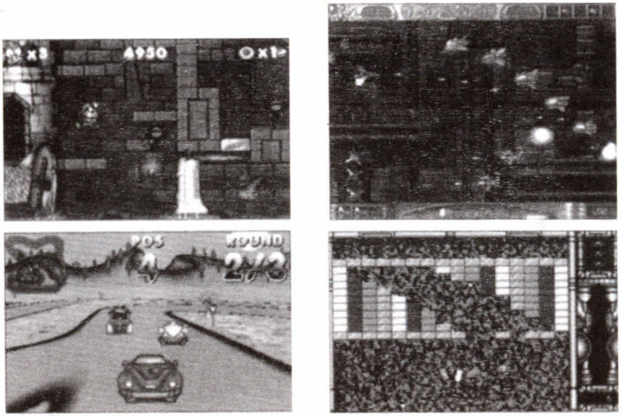
●DIV 内包括了一个图像编辑工具，而在完全版软件中你亦可以导入使用其他绘图软件绘制的BMP格式文件并转换成DIV 所需的MAP文件



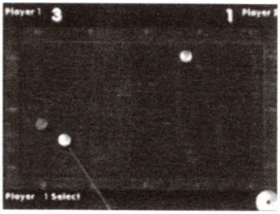


●所有MAP 格式图像资料均会集台在一个格式为FPG 的文件内，在游戏程序里你只需要读取出这个FPG 档便能够读取出所有包含在这个FPG 文件内的图像资料。

理解DIV 所使用的语言文法之后，便可以开始着手制作另一个游戏的重要组成元素，那便是游戏里的各种图像角色了。在DIV 中虽然提供了一个简单的图像编辑工具，但是由于在设计上并不算完善，所以你最好还是使用其他的绘图软件，但记着这些图像必需储存为BMP 格式的文件，因为DIV 所使用的图像格式是专用的MAP 格式，而DIV 只提供将BMP 格式图像转换成MAP 格式的功能（此功能只限于完全版软件，使用试用版的朋友只能使用DIV 内建的图像编辑器或在互联网上下载其他MAP 格式图像）。音效方面，DIV 可以汇入我们一般常用的WAV 格式音效文件并将其转换成专用格式PCM 文件（此功能也只限于完全版软件）。



●你也可以制作出这些精品游戏作品。



总括而言，DIV 是一个功能强大、优秀的游戏制作入门软件，价钱亦非常大众化，相对简单的开发语言亦使你可以乐在其中的设计你的游戏作品并同时学习各种制作技巧，和我们接着介绍的《DarkBasic》一样，都是非常适合完全没有游戏制作经验的初学者使用的游戏开发软件。

踏入 3D 游戏世界的第一步《DARKBASIC》
软件价格：试用版可于 www.darkbasic.com 免费下载；下载完全版软件价格 55 美元；CD 版零售价 75 美元
开发平台：PC　使用语言：BASIC 型专用语言
开发难度：★★

＊零售版中提供了 40 首音乐、120 种音效、150MB 的动画及图像、600 种纹理资料以及超过 900 个 3D 多边型图像等资源。

假如你不满足于 2D 游戏设计的话，你亦可以尝试使用另一款功能强大的游戏制作软件《DarkBasic》(以下简称 DB)。DB 同样是以不懂得程序编辑的朋友作为对象而设计的游戏开发软件，其最大的特点是虽然它采用了最简单易学的 Basic 语言，但其背后其实合并了现时 3D 游戏制作的主流技术 - - DirectX 技术。DirectX 让程序设计人能更有效地运用主机硬件（例如显卡）的机能。换句话说，你可以用最简单的 Basic 语言去发挥你的显卡所支援的各种 3D 机能，例如光源处理、多边型纹理处理、雾化效果等。

要知道 D B 的威力，大家可以先参考后文有关制作手机

JAVA 游戏那一部份中我们所列出的一段 JAVA 程序，该段程序的全部功能只在于在手机萤幕上显示“Hello 503i！！”几个字符。现在再看一看下边这段长度相若的 DB 程序（这段程序可以在DB 试用版软件中的Tutorial 8 中找到）。这是什么程序？其实它的意思包括：（一）将一张预先准备好的平面图像文件Floor.bmp 造成一个任意起伏的凹凸地形效果；（二）当侦测到“←”及“→”方向键的话便转动地型的视点；（三）实行雾化效果（假如显卡支援这项功能的话）。下方显示了执行这个程序后所出现的画面。相信各位读者很容易便可以看到当中的分别了，用这样简单的程序指令做到这种 3D 效果，使用 Java、C 甚至普通的Basic 都是不可能的，DB 所使用的Basic 语言其实是经过大幅度强化的。

```
LOAD BITMAP "floor.bmp",1
GET IMAGE 1,0,0,128,128DELETE BITMAP 1
SYNC ON : HIDE MOUSE

MAKE MATRIX 1,10000.0,10000.0,25,25

PREPARE MATRIX TEXTURE 1,1,1,1

RANDOMIZE MATRIX 1,300.0
FOG ON
FOG COLOR 0
FOG DISTANCE 5000

DO

IF LEFTKEY()=1 THEN angle#=angle#-3.0
IF RIGHTKEY()=1 THEN angle#=angle#+3.0

angle#=wrapvalue(angle#)

YROTATE CAMERA angle#

SYNC

LOOP
```

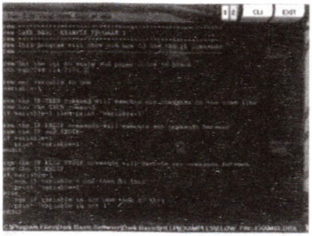


●DB入门课程8（Tutorial8）中的示范程序，用这样简单的程序代码便可以做到这种3D效果，使用Java、C甚至普通的Basic都是不可能的。

假如你已下载了软件的试用版，你亦可以尝试开启软件内的五款示范游戏，你便可以大概掌握到使用这套软件可以创作出怎样的游戏作品，开启方法是先选择File→Open→myproj，你便会看到iced/jetski/room/swarm/tank五个游戏文件资料夹，选择其中一个并开启里面格式为dba的文件，你便可以看到游戏的程序源码，最后选择Run选项中的Execute便可以执行游戏程序了。

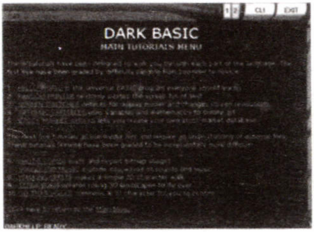


●在试用版软件中一共有五款示范游戏程序，图为《Tank》的游戏画面。



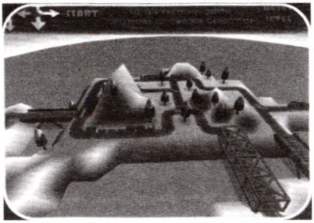
●《DarkBasic》功能虽然强大，但开发界面却非常简单。

和《DIV Games Studio》不同，DB能够支援许多一般Windows系统所使用的大部份文件类型，例如音效档使用MIDI或WAV文件、平面图像使用BMP文件等。因此，用者可以省却许多使用DIV时经常要为文件进行格式转换的烦琐工作，但唯一的例外是DIV所采用的多边型图像格式。



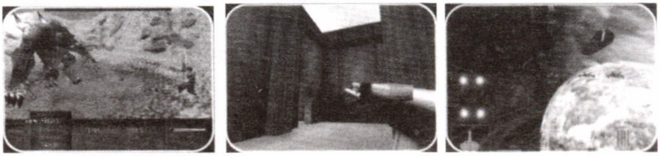
●开始游戏制作之前最重要是先阅读有关的使用资料

由于DB并没有像我们后文将会介绍的PS2游戏制作软件《Basic Studio》般内建多边形图像制作工具，用者要设计自己的3D图像便必须借助其他3D图像制作软件，而DB内建了一个转换程序DBConverter（放置于名为Tools的资料夹内），该程序能够将由专业3D图像制作软件《3DStudio MAX》的图像文件转换成可以在DB上使用格式为X的文件。



你可能会问，我们是否可以用DB制作出像《Quake》、《Unreal》般精彩的第一身射击游戏作品呢？答案是“不能”的，因为这些游戏的3D引擎经过高度优化，并不是简单地可以模仿得到的，但你绝对会惊讶自己可以在如此短的时间里利用这样简单的指令去制作出能达至这一种水平的游戏效果（看起来与第一代Playstation的质素相差无几）。

同样，软件的制作商亦提供了大量的说明资料，许多DB的用家亦设立了个人网站分享自己的成果，即使你对程序设计一无所知，这资料能让你在数个小时里学会初步使用DirectX的3D效果。



●由第一身射击游戏到《Final Fantasy》式RPG以至星球大战游戏都可以在《DarkBasic》上实现。

制作手机游戏
软件价格：$0 运行平台：PC 使用语言：JAVA
开发难度：★★★★

手机在过去数年普及速度之惊人实不言而喻，未来几年手机在机能和功能上的发展更是各界注视的对像，从最初日本推出了支援JAVA语言的手机便是一个重大的里程碑，我们可以随时下载利用JAVA语言设计的应用程序，大大扩展了手机可能的应用范畴，甚至有人认为手机将会取缔以Gameboy为首的掌机市场呢。

为什么用JAVA？

JAVA语言在文法上与C有颇多相似之处，但其最大的特点是，JAVA程序在经过解释（Interpret）之后，能够在完全不同的平台上运作、不管是Windows还是Mac、手机还是PDA、甚至冰箱洗衣机等家庭电器，JAVA的互换性特徵让它能够在这些性质各异的平台上顺利运作。支援JAVA语言手机的推出使JAVA在未来移动电器所扮演的角色更为重要，而这些在手机上执行的JAVA程序（简称iAppli）更成为了许多业余游戏制作人的一个理想开发平台。

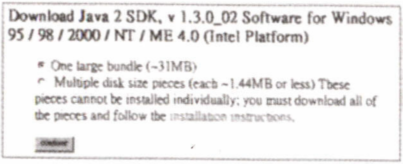
架设你的iAppli开发环境！

架设一个iAppli开发环境其实非常简单，所需的软件亦全部可以免费在互联网上下载，其中包括两个主要组件：

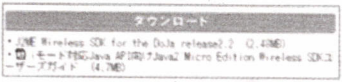
（一） Java标准开发工具“Java 2 SDK Standard Edition”；

（二）特别为iAppli开发环境设计的解释工具，这套工具

包括一个名为“KToolbar”的程序解释工具以及一个能够执行iAppli 程序的手机模拟器，你可以在这个模拟器上测试自己所制作的程序。



(一)下載J2ME Wireless SDK for the DoJa release2.2 （2.48MB）
下載網站：http://www.nttdocomo.co.jp/i/java/tool.html



(二) 下載Java 2 SDK Standrd Edition 1.3.0_02 (~31MB)
下載網站：http://java.sun.com/j2se/1.3/download-windows.html

顺序将以上两个软件安装在你的电脑上，你就已经具备了最基本的iAppli 开发环境了，就是这样简单让我们做一个小小的实验吧！

执行KToolbar 并选择“NEW”开始一个名为“Hello503”的新文件（这时工具便会自动在 J2MEWSDK4DOJA 内的“apps”资料夹内生成一个名为“Hello503”的资料夹）。使用NotePad 之类的文字处理程序输入以下的一段小程序。注意储存资料时在“存档类型”中选择“所有文件”，并在档名上键入“Hello503.java”。这样便能生成一个 Java 小程序文件了。

```
import com.nttdocomo.ui.*;
import com.nttdocomo.util.*;
//=============================================================
=====================================
// Main Class
//=============================================================
=====================================

public class Hello503 extends IApplication {
   public void start() {
      HelloPanel p = new HelloPanel(this);
      Display.setCurrent(p);
   }
}

class HelloPanel extends Panel implements SoftKeyListener
{

   IApplication _app;

   HelloPanel(IApplication app) {

      _app = app;

      setTitle("Hello 503i !!");

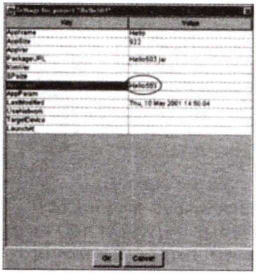
      setSoftLabel(Frame.SOFT_KEY_1, "Exit");
      setSoftKeyListener(this);
   }

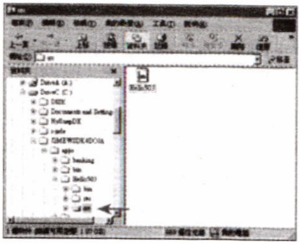
   public void softKeyPressed(int no) {
      if (Frame.SOFT_KEY_1 == no)
         _app.terminate();
      }

   public void softKeyReleased(int no) {}
}
```

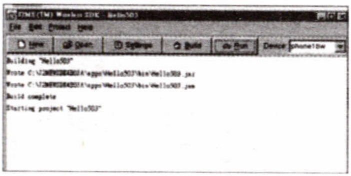
将这个 Java 文件放置在刚才自动成生的“Hello503”资料夹内的“src”资料夹内，然后选择Ktoolbar 上的“Build”按钮建立能够在手机上执行的jam 文件。选择“Setting”按钮并在弹出的表格中的AppClass 一栏填上“Hello503”（注意大小写！！），最后选择“Run”按钮。这时便会弹出一个手机模

拟器图像并执行刚才你所输入的程序。你可以看到手机上显示了“Hello503i！！”的字句。



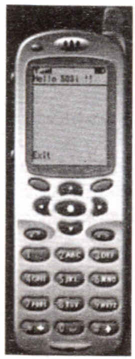


●将Hello503.java文件放置在src资料夹内。在Ktoolbar上选择Settings按钮，并在AppClass一栏键入Hello503。



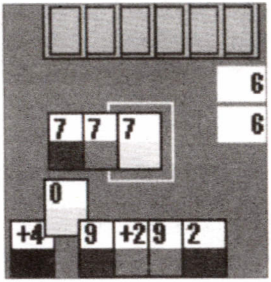
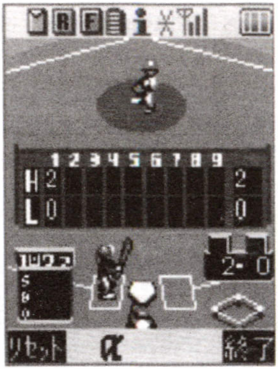
●选择Bulid后Ktoolbar便会自动将JAVA源码生成可执行的JAM文件。

●最后选择Run执行程序，手机模拟器的萤幕上显示了“Hello503i！！”的字句。



当然，这个程序距离一个真正的Java游戏程序还有一段很长的距离，而且与刚才介绍过的各款综合开发工具不同，这只是一个最基本的开发环境，你需要从最基本开始去建立整个游戏程序，这绝对不是一项容易的工作。当然你亦可以在互联网上找到许多有关Java游戏的资料和源码，藉着对这些源码的理解和修订，你将能慢慢

学会 Java 程序的编程技巧。

●这些都是利用 Java 所设计的 iAppli 游戏

《Baslc Studio Powerful Game 工房》
软件价格：9800 日元（对应USB 键盘、Mouse 及popegg 打印机）
开发平台：Playstation2 使用语言：BASIC
开发难度：★★★



●《Baslc Studio Powerful Game 工房》软件套装内包括 3 大册使用说明书，说明书内容包括基本的程序设计以及 3D 影像概念等重要的游戏制作知识。

曾制作《A－Train》等电视游戏的软件商 Artdink 除了制作游戏之外，他们也推出了一款商用 PS2 游戏开发工具《Agatha》，而他们更利用其在这方面的知识推出了一款大众化的PS2 游戏开发软件《Basic Studio Powerful Game 工房》

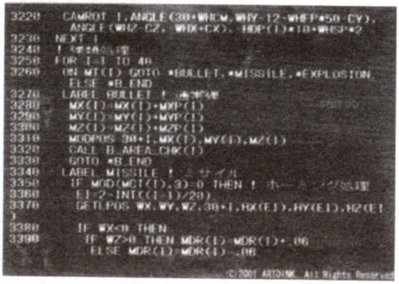


(以下简称BS)。BS 的最大优点是其完善的开发环境。B S 一共有五个组成部份（见下文），除了用来输入程序源码的“EZ－BASIC”之外，2D 图像制作工具“IMAGE－SKETCH”、3D 图像制作工具“IMAGE－SKETCH”以及声效制作工具“SCORE－NOTE”均一并收入在这套软件之内，在这方面它是我们在本文里所介绍的多款不同游戏制作软件中最为突出的。

当然，同样因为所有开发工作均会在P S 2 主机上进行的关系，部份用者可能会面对添置P S 2 周边设备昂贵的限制（例如购买硬盘、Modem 等装置），你将不能像使用PC 平台般无限制地下载所需的资源。而且，由于B S 是一套日本软件的关系，对于普通人而言要学习或阅读有关的资料（软件套装内附有3 册总页数差不多四百页的日文说明书）时便有着语言上的阻碍。但无论如何，能够利用简单的Basic 语言去活用PS2 的强大3D 机能确实是非常吸引的。

制作过程概览

以下我们会为大家介绍B S 中各个组成部份的具体内容：

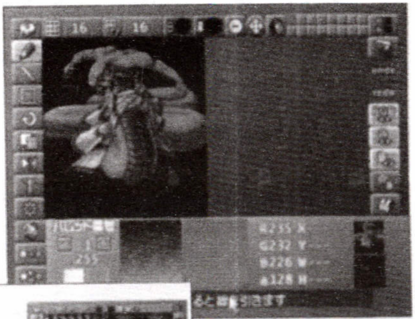


●程序语言编辑工具“EZ－BASIC”：“EZ－BASIC”与早期的BASIC 语言在用法上大致相同，而在B S 中最大可以容纳二万行BASIC 指令。

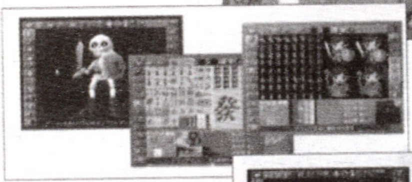


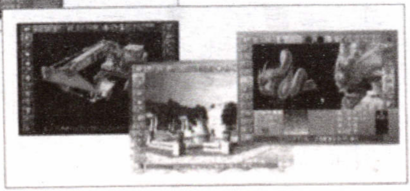


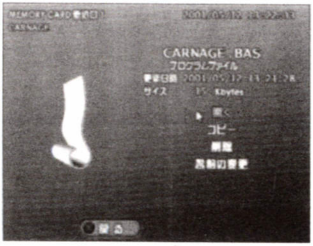
●多边型图像制作工具“POLY-CRAFT”：在“POLY-CRAFT”上你可以制作各种3D图像，其操作界面就像专业3D图像软件《3DStudio MAX》的简化版，而完成后的多边形图像资料将会储存在MOD格式文件里。



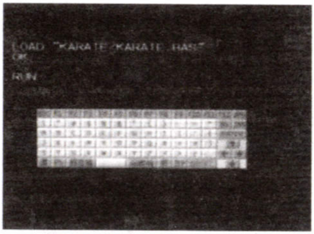
●2D图像制作工具“IMAGE-SKETCH”：在“IMAGE-SKETCH”里你可以绘画平面图像以及用来包裹在3D图像上的2D纹理。图像资料将会以TEX格式储存。







●浏览工具“B-SHELL”：“B-SHELL”是一个让用者浏览或执行制作软件以及记忆卡内游戏程序文件的工具。大家需要注意的是，任何程序在执行之前都必需先储存於记忆卡上，例如假如你想执行随BS软件附带的示范游戏程序时（包括3D机械人对战游戏《Carnage》、格斗游戏《Karate》），便需先进入“B-SHELL”工具并将储存有游戏资料的整个资料夹（假如你打开资料夹的话便会看到程序源码BAS文件、音效BGM档等资料）记录到记忆卡上。完成记录后你便可以在记忆卡执行BAS格式文件（例如Carnage.bas、Karate.bas）便能够启动游戏

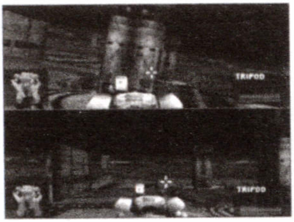


●你亦可以在“EZ-BASIC”模式之下执行游戏，如图所示，你需先读取出（LOAD）储存于记忆卡内的游戏程序，其指令格式为LOAD“资料夹名称／文件名称”（例如Load“Camage/Camage.bas”），然后再键入“RUN”指令便能执行已读取出的游戏程序，在此之前你亦可键入“LIST”指令浏览程序源码



●空手格斗游戏《Karate》游戏画面。

模拟 EMU NEXT



●立体机械人对战游戏《Carnage》游戏画面。

WONDER SWAN 游戏制作软件《WONDER WITCH》
制作软件成本：16800 日元
运行平台：PC、WS/WSC/SC
使用语言：C　开发难度：★★★★★



●WonderWitch 专用卡带可以储存你所制作的程序资料。



Wonder Witch（下简称 WW）是 Bandai 为其手提游戏主机 WonderSwan [Color]（下简称 WS/WSC）所推出的一款游戏制作软件，但与 PS2 的《Basic Studio》不同，WW 的开发环境是在 PC 上执行的，利用软件套装附带的 Cable，你可以将程序资料由 PC 传送至 WW 专用的卡带上，并在 WS

上启动。

可惜这套软件只提供了最基本的开发环境，并没有为入门初学者提供额外的协助工具，没有像《Basic Studio》般的图像、音效设计工具，亦没有像《DarkBasic》般的强化语言，一切都需由设计者一手一脚自行制作，而WW所使用的语言是现时流行但较为高深的C语言，所以WW并不能够算是入门者的最佳选择（虽然已有高人制成了WW专用的Basic语言开发环境、图像编辑工具等免费资源）

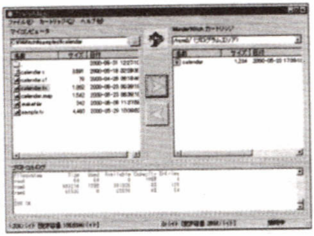
开发过程概览

另外，由于开发商并没有提供一个可以在Windows上运作的综合开发界面，所以当你在Notepad上完成程序输入之后，还需要进入DOS模式执行将程序源码转换至可以在WS执行的文件格式，这为许多并不太热悉DOS操作环境的朋友而言也增添了不少麻烦。举例而言，假如你将源码档Hello.c放置于C：\WWitch\Samples\hello的位置的话，当你要进行转换过程时便需要进入DOS模式，并输入一下画有底线部份的指令：

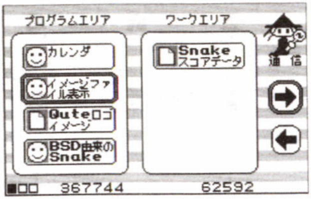
```
c:\>c:\WWitch\bin\setup.exe   [註：在Compile之前必須執行的設定程序]
c:\>cd:\WWitch\Samples\Hello   [按Enter]
c:\WWitch\Samples\Hello>kmmake   [按Enter]
```

这时便会制成一个格式为fx（即Hello.fx）的文件，这便是最后在WS上执行的文件了。

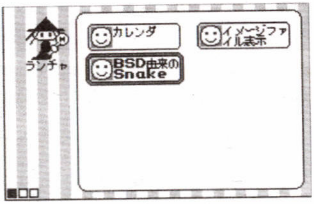
PC与Wonder Swan的连接界面“TransMagic”



●TransMagic 工具能够将游戏资料从ＰＣ 传送至ＷＳ上。左图为PC画面，下图为WS画面。

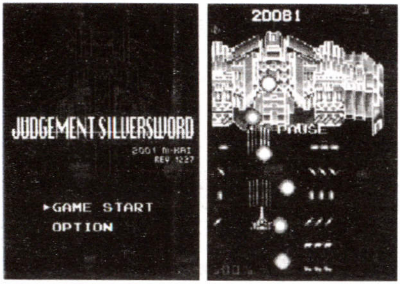


成功制成一个ｆｘ 文件后，最后便是将资料传送至ＷＷ 专用的卡带上，这盒卡带内建的Flash Memory可以储存最大384KB的程序资料，但每一个文件即最大为64KB。利用在PC上执行的“TransMagic.exe”工具，你便可以将软件程序由ＰＣ 传送至卡带上。最后，在ＷＳ 的起动画面上便可以启动游戏了。



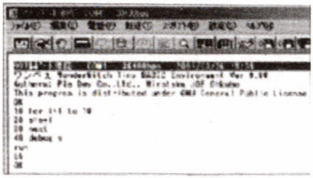
●资料传送至ＷＳ 上之后，便可以在启动画面上执行你所制作的程序。

在２００１ 年曾经举办名为“WONDER WITCH GRAND PRIX 2001”的原创WS设计比赛，比赛中一共收到了１６０ 份利用ＷＷ 所制作的ＷＳ 软件，其中除了游戏作品之外，更包括有许多实用软件，例如在ＷＳ 实行的任天堂及Gameboy 模拟器、WS 画面影像捕捉软件以及一些有助游戏开发的工具软件等，而在这次比赛中的最后大奖得奖作品是一个名为《Judgement Silverword》的射击游戏，《Judgement Silverword》是一个极有爽快感的射击游戏，质素绝对不逊色于其他大厂商所制作的游戏作品呢。

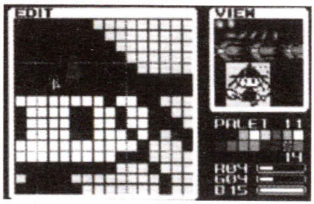


● “WonderWitch Grand Prix 2001”大奖得奖作品——射击游戏《Judgement Silverword》。得奖者获得50万日圆的奖金呢！

● “WonderWitch Grand Prix 2001”技术大奖得奖作品是一个在WonderWitch上执行的Basic语言系统，利用这一软件你便可以用Basic语言为WonderSwan制作游戏了。



● “佳作”得奖作品是一套在WonderWitch上使用的绘图软件，这些工具软件总算弥补了WonderWitch开发支援工具不足的缺点。



总结

本文旨在让未曾接触过游戏制作的朋友了解到游戏制作并非如想像般遥不可及，以上所介绍的软件便是其中最佳的入门途径。当然，程序设计本身始终是一项复杂的工作，要创作出一个出色的游戏作品，你仍需要很大的毅力和付出很大的努力，但藉着这些工具软件的协助，游戏制作再不是游戏软件商的专利，余下的问题只是你有没有游戏创作人的必需条件——想像力。

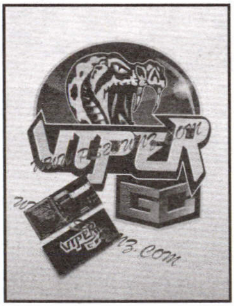
NGC直读军情报告
——NGC已经全面投降



在三大主机的地板战役中，PS2军和XB军早早就全体阵亡了，唯独倔强的NGC军还在负隅顽抗。不过，即使有着无法读取CD、不能运行非官方程序和使用专用DVD等强力武器，但在战斗力超高的地下黑客军团面前还是乖乖地投降了。



旧事重温，话说NGC军与地下黑客军团的第一次正面交锋是以地下黑客军团使出“BBA＋PSO'+PC”战术成功小胜了一仗，该战役也成为了NGC军团由盛转衰的转折点。接下来的“毒蛇”战术更是成就了地下黑客军团的伟业，NGC军团全面战败。

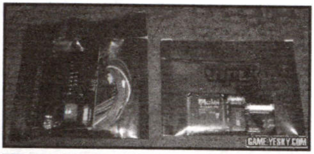


我们就从最前线报道一下这“毒蛇”战术的内幕：

这是直接翻译至Viper GC官方的说明文档：

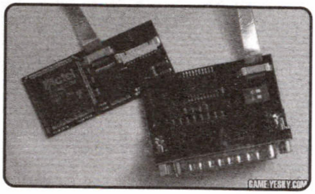
世界首个NGC用ModChip——Viper GC

Viper GC是世界上第一款NGC用的业余解码模块（改机芯片）。板载的Flash memory能让用户启动自制的程序、引导程序或BIOS。并且配备了高速并口编程器，可以通过FFC电缆线连接到Viper GC的主模块。简单易用的PC端程序，用于传输自制的程序、引导程序或BIOS到Flash memory。

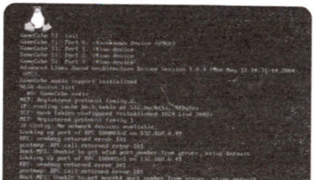




Viper GC是基于“Actel ProAsic Plus”的FPGA，向用户提供了很好的适应性和安全性，而不是廉价的克隆品。Viper GC简单易用的PC端软件能让用户通过PC的并口向模块的Flash memory传输代码。当前在GC上自制的程序（比如GC-Linux）就可以发挥Viper GC的优点，从Flash memory中直接运行代码，而不是用现在流行的宽带适配器+PSO+引导程序。这将导致GC领域的迅猛发展！！



Viper GC只有4根线需要焊接到GC，并且还有两个连接头，其中一个可能是用于“仓盖感应开关”的控制，在第三方发布的BIOS中应该会包含有对应的指令。Viper GC不仅仅是BIOS的简单替代，它还通过一些特殊的硬件指令提供了独特的可能性，比如在用户的引导程序或自制BIOS运行后，然后再运行原始的BIOS。Viper GC的编程器包含有一颗用于提升传输速度的逻辑芯片和一个用于启用／禁止模块的DIP开关。

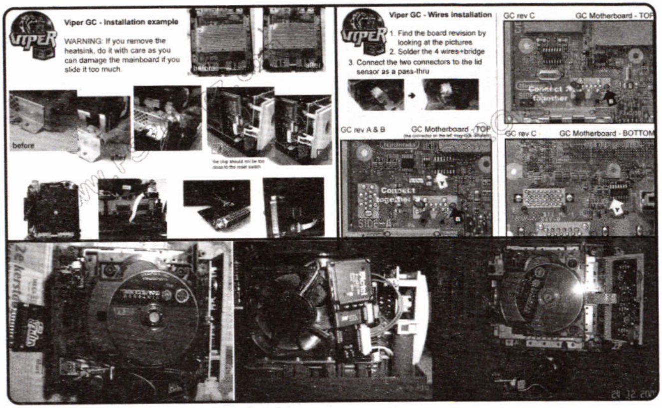


GC领域一定会出现疯狂的购买行动，即使是那些现在没有GC的人也将会感兴趣的。

下面我们来解释一下“毒蛇”的安装和运行过程：

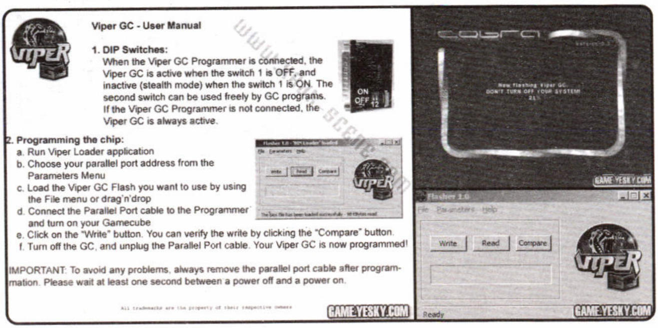
安装说明：

整套VIPER GC直读包括：安装在GC主机内的直读芯片1块、插在PC上用来刷新直读的刷写器1块和连接直读和刷写



器的排线1根，共3件。首先要找到合适的工具，最好买一个专用的起子，把主机的外壳卸下；然后确认自己的机器是A／B／C其中的那一种型号，A／B型容易焊接，C型需要多焊接一条线；接下来按照图纸将直读引出的4个导线焊在GC的相关部位。

焊接完成后，把刷写器接到PC的打印口上，接驳之前最好



把ＰＣ关了，不然有可能出问题。接驳完成后就使用刷写软件把最新的ＢＩＯＳ写入直读芯片中，最后校验一下是否正确就完成了。



如果是下载游戏ＩＳＯ镜像的玩家可以自己刻录游戏，用Ｎｅｒｏ直接刻录就可以了，在这里要注意的是主机对刻录盘挺挑剔的，如果自己刻录的游戏无法运行，那还是到外面买现成的压盘好了。

运行说明：

1．准备一张Ｚ版盘来引导，飞盘的时间大概有５秒，如果没成功的话关掉ＮＧＣ重试。



2．该直读芯片目前还不是很完美，游戏过程中也许会随机出现读盘错误的问题，而且不是所有的游戏都１００％兼容。



3．如果你有分量线和数字接口，在欧版ＰＡＬ制的机器上也一样能显示逐行画面（需要游戏本身支持逐行显示），启动方法是启动游戏的时候按Ｂ键。

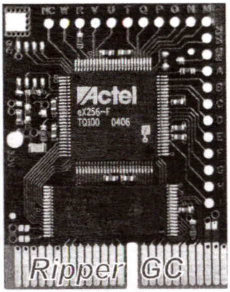
4．一张记忆卡就可以存放不同版本游戏的存档。

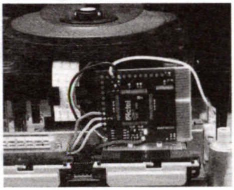
5．没有区域限制。

某网上ＪＳ放出的彩色精装版８厘米ＮＧＣ压盘游戏目录：

编 号	游戏名称
NGC-8001	数码暴龙 2
NGC-8002	生化危机 4
NGC-8003	玛丽奥赛车：双重冲击
NGC-8004	星际火狐大冒险
NGC-8005	阳光丽奥
NGC-8006AB	仙乐传说 A/B
NGC-8007	史莱克 2
NGC-8008	蜘蛛侠 2
NGC-8009	超音鼠大冒险
NGC-8010	永恒的阿卡迪亚
NGC-8011	赛尔达 4 只剑
NGC-8012	山脊赛车
NGC-8013	龙珠 Z
NGC-8014	坏玛丽
NGC-8015	游戏皇
NGC-8016	高达战士的轨迹
NGC-8017	超级泡泡龙全明星
NGC-8018	超级机械人大战
NGC-8019	任天堂明星大乱斗
NGC-8020	洛克人 EXE
NGC-8021	梦幻之星网络版
NGC-8022	海贼王伟大的战斗 3
NGC-8023	火影忍者激斗忍者大战 3
NGC-8024	最终水晶编年史
NGC-8025	大金刚鼓 2
NGC-8026	炸弹人传说的轰炸超人
NGC-8027	<007>
NGC-8028	PN03
NGC-8029	指环王 2
NGC-8030	实况 6 最终版
NGC-8031	红侠乔伊
NGC-8032	哈里波特 3
NGC-8033	血兆 2
NGC-8034	桃太郎电铁 12
NGC-8035	猎人：复仇时刻
NGC-8036	炸弹人地带 2
NGC-8037	雷曼 3：强盗侵袭
NGC-8038	神机：进化的世界
NGC-8039	剑魂 2
NGC-8040	超时空要塞
NGC-8041	街头篮球 2
NGC-8042	幽灵的符咒
NGC-8043	塞尔达：唤醒风的人
NGC-8044	绝妙兄弟
NGC-8045	迪尼大乱斗
NGC-8046	圣铠传说
NGC-8047	徽章战士
NGC-8048	足球小将
NGC-8049	东尼滑板 2
NGC-8050	超级猴子球 2
NGC-8051	星球大战：武士黑暗力量
NGC-8052	云斯顿 2005 赛车
NGC-8053	任天堂益智游戏集锦
NGC-8054	博德之门：暗黑同盟
NGC-8055	沙滩热血排球
NGC-8056	波斯王子 2
NGC-8057	失落的国度 2
NGC-8058	超人特攻队
NGC-8059	怪兽电力公司
NGC-8060	圣石小子：光与暗的大决战
NGC-8061	重见光明
NGC-8062	鲨鱼黑帮
NGC-8063	索尼克英雄

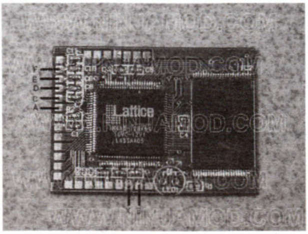
NGC-8064 索尼克大合集	NGC-8072AB 生化：圣女密码 A/B
NGC-8065 索尼克大冒险 DX	NGC-8073 洛克人：网络危机
NGC-8066 玛丽奥物语 2	NGC-8074 洛克人：纪念合集
NGC-8067 玛丽奥派对 4	NGC-8075 洛克人 X：指挥任务
NGC-8068 玛丽奥派对 5	NGC-8076AB 黑客帝国 A/B
NGC-8069 玛丽奥派对 6	NGC-8077AB 霸天开拓者 A/B
NGC-8070 玛丽奥火暴网球	NGC-8078AB 精灵传奇 A/B
NGC-8071 生化危机 3	NGC-8079 WE 疯狂摔角之路 X8





新的挑战者出现！

在最近又出现了两款直读的消息，其一是由“Ripper 3 Team ”开发的RIPPER GC 直读芯片，号称将是世界上第一款做到NO SWAP（不用引导盘）的NGC 直读！零售价格将比 VIPER GC 稍高一些，而且不需要和 P C 连接，引导游戏不需要 P C 辅助，官方网站称即将发售。其二据说是西班牙的破解小组“NINJAMOD TEAM ”推出的，名为“Ninja Modchip”的直读，暂时只有简单的官方说明：支持所有版本NGC、安装非常简单、只需7 个焊点、PAL/NTSC 制式游戏自动侦测、可在PC上创建备份、可运行原始的GC BIOS、支持打开源代码、兼容8/12CM 的DVD+or-R（推荐DVD+R）、具有16MB 刷写容量、支持更新BIOS 等功能。



综上所述，NGC 在我国的普及度将大大提高，游戏玩家将有更多的选择，报告完毕！

MAME的大英本部 TombStones

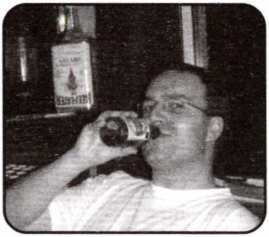
david

身为一个球迷，提到英国最先想到的当然是足球，但足球放在这里显得有些不合时宜了，我们要谈论的是那个岛国上的另外一样东西－MAME。做为模拟器的支柱产业，同时也是我等混饭吃的必备之物，MAME是当之无愧的模拟之王，谈论模拟器的事情用它来当作起点再恰当不过了，下面来介绍一下MAME在大不列颠一个比较有实力的新闻组TombStones。

新闻组虽说也算得上是一个耳熟能详的名字，但平时我们接触的好像并不是很多，只是经常在模拟器新闻站的更新中见到，其实新闻组是国外模拟器团体最普遍的活动场所，通常我们所看到的那些新放出的消息或者是ROM大多来自于此。新闻组的英文名称为Usenet或NewsGroup，也常被翻译为公告板或讨论组，简单地说就是一个基于网络的计算机组合，形式有些像BBS，和我们最常见的WWW和BBS比起来，新闻组可以被称作爷爷辈儿了。现在网上的各种论坛、BBS等都是从新闻组的模式发展而来的。新闻组是互联网上一种高效的交流方式，通过电子邮件交换信息，与Web页面最大的不同就是服务器之间互相传递数据，使本地用户无须登录到远处去读取信息。在国外，新闻组账号和上网账号、E－mail账号一起并称为三大账号，它的使用频率仅次于电子邮件，甚至"I love you"等病毒也是从这里传播出去，由此可见其使用的广泛程度。但是国内的新闻组显然是有些水土不服，主要是由于新闻组对服务器的要求比较高，当初中国互联网刚起步时各地电信纷纷从国外引进新闻组服务，但由于没有投入足够人力去维护，而且服务器经常停止工作，严重挫伤当时第一批网虫的积极性。所以在网络上、媒体上对新闻组的介绍都比较少。这也就是为什么一个与Yahoo齐名的专门用来搜索新闻组信息的搜索引擎Deja.com在国内无人知晓的重要原因。目前国外有新闻服务器5000多个，据

说最大的新闻服务器包含39000多个新闻组，每个新闻组中又有上千个讨论主题，其信息量之大难以想象。

在了解了老外们的网络生存环境之后，回到今天的主角上。新闻组TombStones成立于98年1月，创始人是Kristian M. Tanner，讨论关于MAME的一切问题，即便是那些适合只出现在饭桌上的问题也决不放过，可能是为了避免法律上的纠纷，新闻组内部只进行信息的交换而不涉及任何的文件。诸如"为什么这个游戏没有被模拟"之类的老生常谈，各位还是不要以身犯险的好，当然如果有人连基本的网络理解都不遵守的话，也会被毫不留情的一脚踢出去。至于那些新闻组内部特定缩写的含义，和一些其他问题的解答在这里就不罗嗦了，下面分别介绍一下TombStones中51位正式成员的情况和他们的MAME经历，里面的模拟界名人可是一坨一坨的。另外一个有意思的情况是以下越有实力的家伙电脑越是落魄，看来我得去把我的P33翻出来了。



Alex Devlin:

一个痴迷于街机的人，接触的第一个街机游戏是Space Invaders，从10岁开始一直奋战到现在，那副眼睛就是拜它所赐，希望模拟器有一天能够真正摆脱掉灰色地带走向光明。说到接触MAME纯数一个意外，是在一个参考书的网站中无意下载到的，后来发现了TombStones，得到了有生以来的第一个完整的ROM，从此开始了一段非常特殊的模拟生活，以后一直在发现和享受中度过，即使现在扔就在不断的寻找，游龄20年。

Analog-X:

加拿大人（以此而自豪），1982年时拥有了自己的第一台主机Atari 2600，自己的童年时光几乎都花在了这个木头箱子上。



83 年时用自己周末打工挣的钱买了自己的第一台计算机 C64，那时自己 13 岁。86 年向银行贷款买了 Amiga 1000 和 Amiga 2000HD。85 - 90 年期间一直都泡在 BBS 上，直到拥有了自己的 PC。而后在 IT 领域度过了百无聊赖的 5 年时间，这期间收获了众多的游戏，有一些现在仍然珍藏，如今在工控领域从事工业机器人程序方面的工作。业余时间喜欢电子合成音乐和作图，对 C64 / Amiga / PC 的研究仍在继续，当然现在最重要的兴趣是在 MAME 方面。至于 MAME，他是在 IT 公司工作期间修理一台 Palm 的时候，无意中发了里面的大蜜蜂（还是叫小蜜蜂来着）游戏，在 Google 搜索后闯进了 MAME 的奇幻世界，经过他自己的所谓 6 个步骤后，自家的地下室如今已经变成了名副其实的街机厅了。



Ankman:

全名 Andreas Kohlbach，36 岁，生活在德国的法兰克福附近。相比于现在的游戏更喜欢 70 年代末至 80 年代初期间的街机游戏，对 DOS 和 Linux 版的 MAME 情有独钟，主要原因是那台 400MHz 的 AMD K6-2 所致。是在搜索街机经典游戏的时候无意中发现了 MAME，Ankman 的 ROM 页面还是小有名气的。

anticupid:

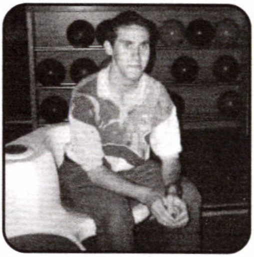
74 年生人，这个网名是在一年的情人节的时候别人送的，由于听起来感觉不错，读音上确实和自己的名字有几分相似，同时为了避免重名，所以多年来一直使用这个名字。在加入 TombStones 之前，一直在别的模拟站台写小道消息混日子。一

直为自己的年龄耿耿于怀，因为当Pacman 推出的时候，自己只是个8 岁的小P 孩，所以无法领略当初那疯狂的年代。发现MAME，完全是由于4 年前在新闻组中出于对个名字好奇的原因，而后就是寻找自己那儿时残存的记忆。



BlackOrk:

23 岁，生活在英国南部的阳光海岸。自己的计算机生涯开始于Acorn Electron 那个遥远的年代。究竟是怎么发现的MAME，自己已经记不得了，可能是在寻找Nesticle 的时候。



Chadoby:

全名aka Ian，生活在澳大利亚昆士兰的首府布里斯班，一个解决电脑问题的专家。由于自己非常喜欢非洲和星球大战，所以起了这么个网名(Chad + Obi Wan Kenobi 的组合)。在寻找自己第一个计算机Amstrad CPC664 上的游戏的时候发现了MAME（去金山词霸查查CPC 的意思^-^）。



Chris Tricker:

36 岁，同样生活在英国南部的阳光海岸，拥有的第一台计算机是ZX－81，自己现在最钟爱的仍然是上面的游戏，只是遗憾的是从来没完穿过。而后陆续拥有了Amiga 500，1200 和4000。在一年的圣诞夜收到了Pentium 200 这份礼物，开始接触互联网后，自己才终于意识到Amiga 是多么的微不足道。而关于

街机的经历就非常不同了，年轻时候一直沉迷于此，自己的那台ZX-Spectrum是女朋友攒钱送的。至于他那些年少时的往事和现在从事的工作写在这里实在是不太合适，所以隐去好了。是在寻找一个游戏的时候，从朋友那里听说了关于MAME的事情，又想起了儿时在街区里的种种经历。



Christ's Soldiers:

全名John Baker，76年生人，生活在美国俄亥俄州的托莱多，从事飞机修理工作。99年的时候，当自己像朋友炫耀NES和SNES的时候，从他们嘴里得知了模拟器这个东西，后来从www.zophar.net那里知道了MAME这么一回事，但真正对MAME产生兴趣，是从看到有人把MAME装到机台上玩开始的。



Covenant:

生活在苏格兰的一个38岁的演员，98年在上网时发现了名噪一时的Mame.dk。



DeeInTheUK:

一个20多岁的英国佬（笔者看了半天也没分清男女）。80年代末拥有了一台Atari VCS，从这开始陆续拥有了Oric、Speccy 48k、CBM64、Amiga，直到最终拥有一台PC。99年左右在整理光盘的时候，无意中发现了MAME，当时还有些半信半疑，因为长久以来在新闻组上从来没有发现过相关的讨论，直到从Dave's Arcade Classics（这个网站在当时真的很有名，大多数人都提

到了这个名字）这个网站上得到了第一个ROM后，才真正的涉足进来。



Dire Radiant:

20岁（如果是用16进制计算的话），5岁之前一直生活的英格兰的北部，而后搬到了美国。当7岁第一次看到街机游戏的时候，就被深深吸引了，从此一发不可收。其实在很久以前就注意到了MAME，但直到它真正可以运行许多游戏的时候才开始真正关心。



Doc:

全名Doctor Rock，这个名字是在当海军的时候由于从来不晕船别人给起的，33岁，生活在澳大利亚的佩斯，从事计算机科学方面的工作。就在他整天想着如何在电脑上可以玩到原来的电子游戏的时候，他的兄弟给了他一个MAME，故事就是这样，仅此而已。



'Dungeon' Dave:

30多岁了，至少看上去没有这么老，由于自己喜欢待在昏暗的屋子里，听着电脑发出的嗡嗡声，所以有了上面这个名字。当年在玩Jeff Minter's LlamaTron的时候，想到网上去找些相关的东西结果发现了MAME，在其后的几个月中我一直在努力的回忆，当年都有哪

些想玩的游戏。



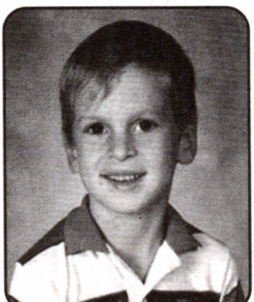
Eldio:

79年生人，生活在英国，一个音乐的狂热爱好者，可以玩几下吉他。当年4岁的时候就被游戏迷住了，那时他兄弟在家里的计算机上玩Dragon32。对街机最早的记忆是当年一大帮人围着"功夫"的机台。在98年查找一些关于Commodore64游戏的东西时发现了MAME，后来加入了MAMEWORLD.NET。



Freeforall9:

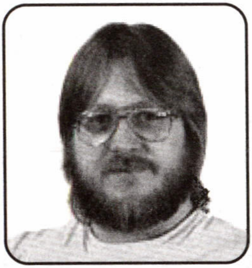
19岁，生活在南威尔士，喜欢在晚上喝醉后玩游戏，另一个爱好就是把电脑拆了再装起来（和我一兄弟如出一辙，只不过我兄弟每次都装不回去），从Amiga 500就开始玩游戏，现在就差NGC还没买了。最初接触MAME是从一个小摊儿上买了一份拷贝。



Galaga:

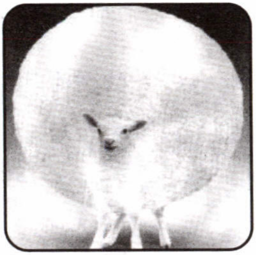
23岁，生活在辛辛那提附近，软件工程师，这张照片是85年照的，虽说岁数小了点，但是可以完全体现出街机当初给自己带来的快乐。当年拥有的第一台电脑是TI99/4A，花了好几个晚上编了个BASIC程序，然后把我所感兴趣的游戏玩了个遍。最初的街机记忆是在小时候当地的保龄球馆里有那么几台机器。在2000年的时候

发现了MAME，但具体是怎么回事已经不太记得了，但是还能清楚想起97年发现NES/SNES模拟器时的情景。再经过长久的学习和努力后，现在整天梦想着加入到MAME的开发团队中去。



HomerSexual:

生活在美国的东北部，60年生人，绝对的大叔级人物，这个网名是从"辛普森"一家中偷来的，说借鉴可能更合适些。自己在18岁之前的夏天一直都在大西洋的海边度过，那里正好紧邻一家大型的娱乐中心，由于当初的年纪实在太小，无法抵御住电子游戏的诱惑，自然就投身其中。说起模拟经历真是由来已久，93年的时候，自己就尝试过编写一个Atari 2600的模拟器，只是系统工作一直都不太正常。而遇到MAME那是在97年模拟潮流刚刚兴起后的不久(97年的标志好像是Nesticle的诞生)，看到自己的一个朋友在摆弄MAME，于是自己就在网上疯狂的寻找，最后就发现了上面提到的鼻祖"Daves Classics"。



Innocent Lamb:

生活在加拿大的一个牧场里。从照片观察，看来这家伙的体重不小哦。在牧场中的一个角落里放着一台常年无人问津的机台，毫无疑问那就是自己的童年。关于MAME那要感谢一根深入到牧场中的DSL网线，余下的事情就顺理成章的发生了。

Jonnymac:

非常年轻的34岁(从联合国公布的标准看这岁数的确还算



青年）。81年拥有了自己的第一台计算机ZX-81，4年后拥有了一台Amiga 1000（售价1800英镑，自己当时真的是被宠坏了），10年后拥有了一台Amiga 1200，主要是拿他来泡BBS。93年的时候拥有了第一个ISP帐号，拥有了自己的e-mail地址，还成为了新闻组的正式成员（这在Internet流行之前可是很牛的），一年之后终于拥有了自己的PC。当年是在搜索Pacman相关资料的时候，无意中注意到了MAME的存在。



Just Johnny:

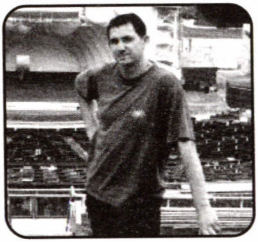
67年生人，生活在丹麦的哥本哈根，自己的绰号取自于一部名叫"Johnny Mnemonic"的电影，而自己的姓确实是叫Johnny，由于自己名的发音一般人都无法适应，所以起了这么个相对简单的名字。童年的美好记忆几乎都跟街机有关，而且自己觉得80－85年推出的街机游戏是历史上最好的，当然后来在MAME中我又找回了童年的美好时光。MAME的经历很普通，一个男孩看到了MAME，然后安装，最后是被迫升级电脑。



K.os:

玩的第一个是个叫Astrosmash的电子游戏，而后被那种跃动的画面所深深吸引，转战C64。5年后，拥有了自己的第一台PC，是花了几百美元从一个朋友那买来的P166（和笔者

的经历极其相似)。后来上网看到了MAME的报道，开始尝试着下载一些ROM来运行，然后就是疯狂的寻找，直到自己那块2G的硬盘不堪重负寿终正寝，于是决定升级买了块K6-II 450，但出于某种原因，大概有一年的的时间没有接触MAME，直到发现了mame.dk后，自己那份封存多时的记忆又开始涌现。



LoB:

全名Leonard O'Brien，生于69年，96年后一直生活在澳大利亚的悉尼，这张照片可是在好莱坞的片场照的。自己从79年10岁左右的时候开始玩街机，70年代末和80年代期间穿梭于10多处街机场所，整天神出鬼没，当时所有的游戏几乎都玩遍了。97年的时候在玩一个Apple II的模拟器的时候，突然想自己85年上高中的时候玩的街机游戏是不是也能模拟，于是经过搜索后发现了MAME的踪迹。



Lobengula:

本名Lennart Wahlberg，36岁，生活在瑞典的斯德哥尔摩，Lobengula这个名字是在津巴布韦度假的时候，有两个女孩想知道我的名字，我随手写在纸上的，结果从此以后全村人都这么叫我。说到MAME，几年前已经忘记是从哪得到了mame.dk的网址，从上面找到了我致爱的游戏Asteroids，然后花了大概1周的时间，用56K小猫把上面的ROM全拽了下来。

Loonybin:

72年生人，现在生活在英格兰，以上的这个昵称来自于很久前关闭的一个网站，现供职于英政府部门的一个系统支援团



队。为了完成儿时的梦想，从二手商哪里收购老掉牙的游戏机，现在正在购入一些经典游戏。从v0.36beta版开始接触MAME，当时是为了玩不花钱的弹珠球所以找到了Dave's Classics。



MAMESpade:

28岁，从蹒跚学步的时候开始就已经是个顽固的游戏爱好者了，跟着潮流几乎买了所有的主流游戏机，甚至是一个NEO的机台，在无聊着玩着PC游戏的时候，从v.0.15版的时候注意到了MAME。



Mark Ross:

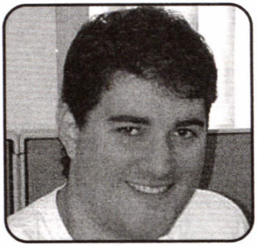
76年生于利物浦，因为当初上大学的原因背井离乡，现居住在北约克郡的乡下，从同事那里得之了还有MAME这么一回事。



MarkyMame:

30岁，来自布莱克本，正从电子工程师改作软件工程师，和上面人的经历差不多，80年代在拥有了ZX Spectrum后，陆续拥有了属于自己的计算机直到PC。一天午餐后正在闲逛的时候，看到有人在电脑上玩自己从没见过的C64版功夫，于是追寻到了Dave's Classic Gaming看到了MAME，那时用的还是14.4K的小猫。

Martin:



31 岁，生活在美国匹兹堡的北郊，靠捣腾网络设备为生，虽说家庭系统和PC 的游戏都非常优秀，但是他们永远都无法与伴随自己成长的街机相比美，要知道机台上最高分的感觉在家里是永远体会不到的，那时为了玩街机常去购物中心打工，因为内部员工可以在晚上免费玩里面的街机，等玩够了再换一家就是了。在同事讨论关于软件效率问题的时候，无意中听到了MAME 和机台的事情。

MCR:



原名Mark Coleman，31岁，生活在英格兰的纽汉，从ZX-81 开始拥有自己的计算机，在荷兰的一个叫'Atmospherical Heights'的网站偶然发现了MAME，由于当时MAME 的知名度远不及那个网站，所以关于MAME 和ROM 的一切都要从那里了解。

Morfious:

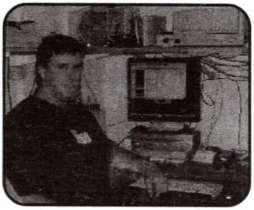
76 年生人，住在纽约的阿默斯特，个人喜欢滑雪和冲浪，上大学时常用MAME 来缓解压力，Morfious 这个名字取自于黑客帝国，因为自己本身就是个Hacker，从6 岁时开始玩街机，拥有的第一个家用系统是Atari 2600，往后一旦有新的主机发售，我就把每周5 美元的补助存起来，半年后就可以去买了，NES、MD、PS 都是如法炮制。在查看有关Nintendo，Atari 模拟器的时候发现了MAME，当然自己不会满足只是个纯粹的玩家，现在已经是MAME 中的一员了。

Peale:

原来人们一直叫我的名Arthur，直到高中时我的女朋友开始叫我的姓Peale以后，我开始以Peale自居。在slashdot.org看到了一个小时候玩过的游戏，开始认识了MAME。

PRoToCoL:

21岁，生活在英格兰，自己的昵称取自于当年Amiga盗版商的一句话，关于自己的童年他不愿提及，PRoToCoL总是说要给他一个从新做人的机会。虽说早就听说过模拟器但自己一直都对PC游戏更感兴趣，直到Dave's让我认识了伟大的MAME，同时他对Raine的作者Antiriad非常崇拜。Antiriad确实令人佩服，一个拥有超人毅力和能力的家伙。



RedspawN2K2:

65年生人，生活在美国的新罕布什尔州，第一次接触街机是70年代，暑假给他老爸帮忙，他老爸是卖洗衣设备的，从仓库里翻出了两台废旧的机台，没想到依然工作良好。当年在修复一台损坏的机台时，让朋友给他传过一个ROM程序，结果他朋友传了个MAME过来，这下连修理都省了。



Rockwaldo:

爱尔兰人，由于自己的本名Rocky太无聊了，所以起了上面的绰号。虽说自己只有20多岁，但现在却把自己喝的像个50多岁的家伙。同样是DavesClassics，突然在里面发现一个可以运行一打游戏的模拟器，现在仍记得当时惊讶的表情。

RomCollector:

加拿大人，本名Wayne，朋友圈里出了名的ROM收集的完美主义者，现正在努力培养自己8岁的儿子对MAME的热情。在搜索引擎上查找ASTEROIDS相关信息的时候，发现一些售价非常便宜的销售信息，最后在JOSE－Q这个大话王那里惊奇的发现了MAME。



Romulous:

31岁，出生在苏格兰的格拉斯哥，现在生活在北爱，这个昵称是当年在和一个朋友创建自己的第一个网站的时候，为了让两个人从名字上看更像是合作者，所以仿照他的名字的拼法自己创造的，说到游戏从ZX81一直到PS2自己号称没落下过什么。在看关于PCEngine模拟器报道的时候，又让我想起了儿时的游戏，在Dave's Video Game Classics发现了MAME。



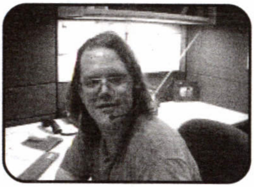
Rosemeyer:

本名Mark Mounsey，27岁，生活在利物浦，从ZX81起步。一次在www.emuunlim.com 上寻找spectrum的模拟器时，下载了一个泡泡龙，里面带了一个MAME，当听到游戏声音的时候真是有些不可思议。

Rutger:

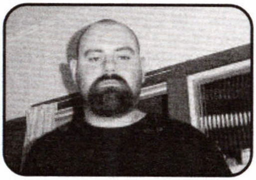
66年生于芝加哥，当年在一个休闲中心里玩到了第一个电子游戏Pong，而当自己看到第一个街机游戏Donkey Kong的时候简直是浑身热血沸腾。在0.36版的时候接触到了MAME，

虽说很高兴看到经典游戏的重生，但由于没有ROM，自己的兴趣很快就退去了，当0.57版时再次接触到MAME的时候，自己突然发现这个世界已经完全不同了。



Ryland:

36岁，生活在密歇根州。Ryland说由于电脑只有一台，他不得不和6岁的儿子用男人的方式来决定究竟谁来玩MAME（石头剪子布？）。多年前别人送了自己一张盘，里面有300多个ROM和MAME。

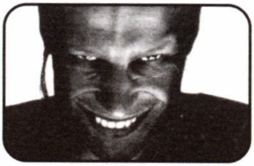


Sairuk:

28岁，生活在澳大利亚。自己对游戏的感受绝对不是用上瘾两个字就可以概括的。当年80M包罗万象的ROM已经令自己欣喜不已，当在找到NES上一个溜冰游戏的后，想得到更多的动作游戏，结果偶然发现了MAME。

Scoops:

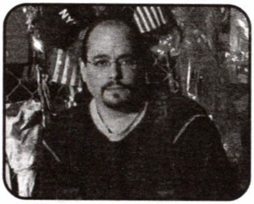
24岁，生活在加拿大的多伦多，本名Marc Comeau，但朋友们从几年前开始叫他Scoops。从0.36final版开始接触MAME，在玩Callus的时候想到了自己小时候玩到的第一个街机游戏Xybots，顺藤摸瓜……。



Shamus:

23岁，生活在澳大利亚的昆士兰州，5岁就开始玩街机了。现在供职于一个24小时技术支持中心上夜班，经常在班上玩MAME。97年的时候从朋

友那里听到了关于C64模拟器的事情，在Dave's Classics找ROM的时候看到了有关MAME模拟PacMan的报道，为了找到真实的街机感受决定试试，后来感受自不必说：绝对吃惊。



Sinner:

32岁，土生土长的纽约人，现在在达拉斯的一家财务软件公司做开发工作，文化方面的差异真是有些苦恼。Sinner从街机的那个黄金时代就开始投身于其中了，他仍能记得小时候拿着补助整天往机厅跑的那段经历，20美元虽说不多，但已经足以填满自己的小口袋了。当Donkey Kong推出的时候，他自己最大的梦想就是什么时候买个机台放在自己屋里玩个够。几年前公司里的一个家伙在守着电脑夸夸其谈的时候，Sinner把电脑夺了过来，那时第一次领略到了MAME到魅力，但直到0.53版之前，他一直都没详细了解过MAME，而现在却整天泡在论坛上，等着哪个家伙提出个蠢问题，然后好好给他上一课。

SkyKidd:

68年生人，住在美国。当年被Atari 2600所深深吸引，当真正自己拥有一台的时候，首先做的确是把它大卸八块然好再装起来，而当自己买第一台苹果的时候也是同样如此（完了私自拆机这下保修没了），街机的诱惑对于SkyKidd来说就像吸毒一样，他小时候经常逃课去玩Tag Team。现在最大的兴趣是把1600个ROM压到一个ZIP里，然后等哪天心情不好时再解压缩，但当Tag Team被模拟的时候，最大的兴趣还是继续战斗。

SMC:

本名Sean McCarthy，住在悉尼，按SMC自己的说法是在澳大利亚肥沃的土地上缓慢的生长着，SMC是最初在街机记录上留名的时候就开始用的缩写。从小就是个讨厌电脑的人，

但现在却做了软件工程师，只是天天盼着MAME小组什么时候可以注意到自己。从GB时期就开始接触模拟器，发现MAME是在5年前寻找忍者神龟模拟的相关介绍的时候。



Smoke Bogey:

75年出生在纽约的布鲁克林，现在生活在新泽西。从5岁的时候就开始玩街机游戏，还清楚的记得当年第一次接触Wizards of Wor时的情景。随着年龄的增大，格斗游戏消耗掉了全部的业余时间，经常是花上50美元连续战斗10个多小时。而MAME终于可以令自己在一个有明亮灯光的屋子里玩街机了，当然还是原来那黑忽忽的机厅里更能让我兴奋（看来美国的娱乐环境也好不到哪去），而且对于一个从没有离开过摇杆的人，现在MAME真是有些不太适应。一直以来自己只有一个SNES的模拟器，而已只玩过上面的一个游戏，当有一天想换换口味的时候，我发现了令我想起童年的MAME。

Subzero:

一个苏格兰的快30的年轻小伙，由于身体不太好平时靠卖点小玩意为生，住在一个犯罪率极低，人们友好的小城市里，平时除了玩街机也没什么好做的。最大的梦想就是把自己那刚2岁的儿子，培养成未来世界上最优秀的玩家。自己最先接触的是MD模拟器，5年前在一本杂志（模拟时代没英文版吧）上看到了对Dave's Classics的介绍，在上面发现了MAME，当时在别的地方还找不到MAME（当时的人们素质就是高连盗链都没有）。

Sune:

26岁的年轻音乐人，生活在丹麦的哥本哈根，打鼓和贝斯

是Sune 的特长，唱的还算可以，当然键盘是他的最爱，从照片上可以看出，虽说现在失业在家，这正好可以让自己来体会一下五种音乐形式的不同。当97 年看到朋友在用MAME 那么完美的运行Ghosts n' Goblins 的时候，自己的下巴差点掉在脚上。由于购买乐器的原因，直到99 年才拥有属于自己的第一台电脑，当然是好好把原来的游戏怀念一下。

Super Mappy:

生于64 年，住在俄亥俄州南部，自己的昵称来自于Mappy（是叫猫捉老鼠吧）这个游戏。2000 年在寻找有关于Crazy Climber 这个游戏的信息的时候，发现了许多爱好者的页面，本想找个PC 版玩玩，却发现了一个从没见过的Atari 2600 版，从这里的链接认识了MAME，当然自己最爱的是Commodore 64 版上那些经典游戏，常常挑灯夜战。



Troutman:

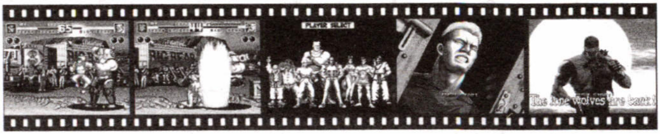
住在英格兰的东北部，3 年前成为了新闻组的正式成员，在这以前了解了MAME，并且向小组捐了不少东西。自己的昵称是在玩桌式足球的时候同学给起的。MAME 是自己在ISP 服务商推出的一个回忆老游戏的栏目中无意下载到的。

Zakk:

本名Zakk Allan Darryl，31岁，什么时候发现的MAME 他自己已经不记得了（作为mameworld 的成员他竟然连这个都不记得），反正是如今放在架子上的游戏是越来越没劲了，现在有了自己的机台可以好好回顾一下原来的感觉了。

MVS的光辉岁月

提到SNK，相信大家必定会想起《KOF》系列。素以2D对战格斗游戏见称的SNK，经历了街机的诞生到辉煌再到衰落的历程。老实说，SNK的2D格斗游戏对业界发展有着深远的影响，在历史上可说占有一个重要的席位。然而，因为市场萎缩及公司被收购等负面原因，以致SNK经历了破产与重生的痛苦过程。纵然SNK不可能再变回为从前辉煌的SNK，但念于过往她对业界所作的努力，本文仅以此纪念最辉煌时期那个撼动“天尊”的SNK。

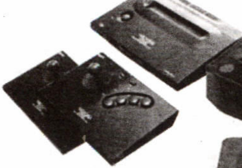


潮流先驱－硬件篇

众所周知，NEO GEO的底板“MVS”(Multi Video System)只是一块16 bit的机板，相对于什么PS、SS等也有所不及，更不论什么DC、PS2等了；然而，一块机能平平的机板能屹立市场长达十多年之久，其制作人员之功力由此可见一斑。回说NEO GEO主机方面，SNK推出卡带主机的原意是“把游戏机中心的乐趣100%带回家中”，而且她那“MEMORY CARD可对应街机MVS游戏”的构想，与后来DC＋VMS的构想可谓同出一辙，同样的创意但却提早了十多年，这还不能说明其先进性吗？



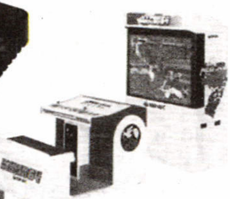
◆MEMORY CARD可对应街机MVS游戏



◆卡带主机因软件价钱太“高档”而令人却步

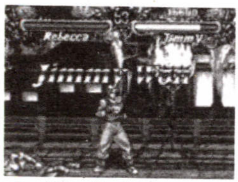


◆NEO GEO CD及其改良版CD－Z



◆HYPER NEO GEO64只是昙花一现

两雄争霸——软件篇



◆《DOUBLE DRAGON》

相信单看题目大家也知道笔者所指的“两雄”分别是代表CAPCOM及SNK，因《SF 2》取得空前成功，格斗游戏遂成为了主流，而SNK亦于此时掘起。与其他一窝蜂“人云亦云”的厂商不同，SNK所制作的游戏素来也寻求“突破”，《饿狼传说》起便确立了这宗旨。随着游戏发展日趋成热，玩者的要求亦相对提高，于此情况下提升作品容量乃唯一途径。由《龙虎》的“100 MEGA SHOCK”，经过《KOF'95》的“THE FURTURE IS NOW”，发展至《KOF'98》的“GIGA POWER”，正标志着NEO GEO不断朝向大容量发展。在这些辉煌年月里，NEO GEO的2D对战格斗游戏合共42款作品。(包括SNK及其他第三

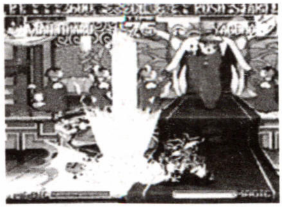


◆《饿狼传说3 》

厂之NEO GEO作品，但HYPER NEO GEO 64作品除外）



◆《风云默示录》



◆《天外魔境真传》

《饿狼》系列

平面中的“空间”概念

《饿狼传说》于91年年末发售，其时正值《SF2》热潮方兴未艾，坊间充斥了多套伪《SF2》作品。《饿狼》的出现却令人明白到对战并不止于同一“空间”上，虽然角色未能自由进出战线，但“战线”系统及“2对1对战”却突破了《SF2》的框框，开拓了“立体对战”的概念。一年后《饿狼2》承继并改良了前作的系统，角色不但可自由进出2段战线，而且“回避攻击”及“越线攻击”也平衡了进攻与防守的关系，但《饿狼2》最大的特色还是“超必杀技”的引入，不仅确立了日后SNK作品的雏型，更成为日后所有格斗游戏不可或缺的元素。至于《饿狼SPECIAL》一般人只知道是《饿狼2》的改良版，但当中连续技

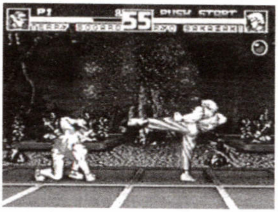


◆《饿狼1》开拓了“立体对战”的概念



◆《饿狼2》造就了不知火舞这名性感偶像

的改良、登场人物数目的增加及版面的改进更奠定了SNK“演出派”的地位；然而，《饿狼SP》中最大的卖点还是阪崎獠以隐藏人物身份登场，开启了跨作品的先河。



◆《饿狼SP》奠定了SNK“演出派”的路向

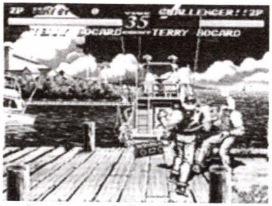


◆阪崎獠的出现开启了跨作品的先河

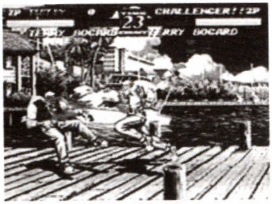
《REAL BOUT饿狼》系列

追求“真剑胜负”的REAL　BOUT精神

《饿狼3》可说是SNK最具野心之作，除了“战线”系统增至3条外，更引入了COMBINATTION技、空中防御及潜在能力，强调了主线及边线的主从关系。虽然消除了《饿狼2》及《饿狼SP》时无限“跳线”的弊病，但过于复杂的操作却弄巧反拙，导致旧玩家一时难以适应，新玩者却悟不到其中要旨。此外，《饿狼3》的评分系统也常见于往后不少格斗作品中。《RB饿狼》可说是以《饿狼3》为蓝本的作品，她与前者有着千丝万缕的关系，操作上的简化令新旧玩家也能乐在其中；RING　OUT系统的引入不只强调了“对战空间”的概念，亦令到战局产生更大变数。《RB饿狼》为玩者建立了一个“爽”的对战概念，亦为《饿狼》重新定位。《RB饿



◆“越线攻击”是《饿狼3》非常重要的攻击手段



◆突进技在《饿狼3》中有强烈的压制能力

狼SP》把“战线”重新设定为2条，同时又追加不少过往的人气角色登场，难怪《RB饿狼SP》能成为《RB饿乡》系列中最受欢迎之作。另一方面，《RB饿狼SP》删除了前作的RING OUT制，并以打破版边两旁障碍物作晕眩效果，加强了玩者的进攻意识。《RB饿狼2》承继了《RB饿狼SP》的2段“战线”系统，并引入香绯、RICK两名新角色，虽然此作并没有引入什么新系统，但由于整体系统的发展成熟，故《RB饿狼2》的表现亦不比前作差。



◆帝王啊～（图为《RB饿狼SP》）

《饿狼MOW》系列

回归原点＝究极进化？



◆除TERRY以外所有角色也是新人物

《饿狼MOW》可说是“回归原点”之作，取消了以往的“战线”系统，在1条“战线”上进行决斗，并加入了“JUST DEFENCE”、“T.O.P.”等新系统。在角色选角方面，除了TERRY以外，其余所有角色也是新人物。游戏摒弃了以往《饿狼》的一贯作风，由于抛开了以往的“既有常识”限制，制作群更有创作一个富于新鲜感的新世代《饿狼》。虽然《饿狼MOW》的整体表现出色，“JUST

DEFENCE”强调了防守的重要，“T.O.P.”系统更能切合个人战斗风格；可是他厂作品的《SF3.3》“玉珠在前”，游戏也难免予人比下去之感，是以《饿狼MOW》并没有取得厂商预期的市场估有率。



◆取消了以往的“战线”系统



◆“JUST DEFENCE”是对战的成败关键

《龙虎》系列

超必杀技的冲击



◆隐藏技－ 龙虎乱舞！（《龙虎1》）

《龙虎》系列的首作《龙虎之拳》是NEO GEO首个拥有100M以上容量的作品，游戏中破天荒地使用“气力槽”来限制必杀技的使用次数，而且ZOOM-IN及ZOOM-OUT镜头丰富了战斗时的视觉效果。“挑衅”系统不仅可减少对方的“气力槽”，其后更普遍存在于多数格斗游戏中。游戏极重故事性，而且角色可透过修行来增加参数，有别于一贯格斗游戏的BONUS STAGE形式。此外，超必杀技及隐藏技的出现也产生很大冲击，大大影响了日后格斗游戏的模式。《龙虎2》完全承继了前作的特色，玩者可使用的角色数目大增，女角YURI的加入吸引了不少FANS。故事承接前作ENDING发生，末段与（年轻时）



◆《龙虎2》中按键时间的长短会影响攻击的强弱

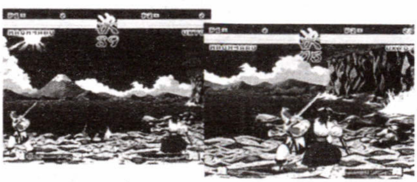


◆巨大的人物是《龙虎之拳》的特色

GEESE一战交代了《龙虎》与《饿狼》两套作品的关系。《龙虎2》主要是改良了前作系统上的漏洞，从而缔造比前作更佳的对战环境。最后，《龙虎外传》因为用上了MOTION CAPTURE技术的关系，角色动作比以往明显流畅多了。至于系统方面，ULTIMATE K.O.系统令对战气氛更为紧张，因为第1回合随时可变作最终回合！选角方面，除了阪崎獠和ROBERT外，其余全部也是新人物，其中香澄的吸引力更不逊于YURI哩！

《侍魂》系列

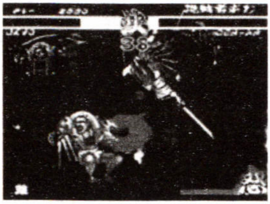
剑术格斗的始祖



◆ZOOM-IN及ZOOM-OUT仍见与《侍魂》中

在早期的SNK阵势中，《饿狼》、《龙虎》与《侍魂》3个系列也是属于台柱级作品，其中《侍魂》更曾夺得93年度GAMEST大赏，可见游戏是受到大众所认同。《侍魂》中“角色手持武器作战”的特色为业界带来了新冲击，开创了“刀剑格斗”的先河。此外，游戏中的角色造型把江户武士形象一丝不苟的表现出来，这亦是为人所称许

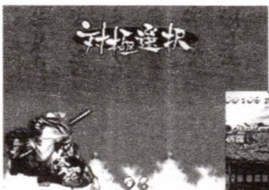
之处。其中“怒”模式的攻击力大增，可以扭转劣势，而战斗中可取得ITEM回复体力亦是有趣的地方。《真侍魂》承继了前作的系统，“武器破坏必杀技”、“伪技”的引入令攻击变得多样化，而且前/后方转身亦启发了日后《KOF》系列的“紧急回避”。《真侍魂》的成功培育了一班《侍魂》FANS，而且大量的隐藏元素（如Q版角色及黑子登场）亦成为了当时的话题。



◆《真侍魂》引入了“武器破坏必杀技”及“伪技”

以意驭剑的剑质

第3作《斩红郎无双剑》史无前例把角色分为“修罗”及“罗刹”两种剑质，而两种剑质的招式又不尽相同，令出现人物仿如有24名（12×2）之多。《斩红郎无双剑》中“见切”及“怒气槽”储气其实是转化自《KOF'95》的“攻击回避”及“储气”系统，此作虽然强调了连续技的存在，可是CPU战公式化的攻击导致游戏流于太表面化，甚至让人厌恶之念陡起。《天草降临》是制作群在痛定思痛后推出的《侍魂》“最终作”（HN64的3D《侍魂》系列乃后话），除了新人物风间兄弟的加入外，旧人



◆《斩红郎无双剑》史无前例把角色分为“修罗”及“罗刹”两种剑质



◆《天草降临》的版面演出效果是系列中最好的



◆柳生十兵卫及“女王”夏洛特

物柳生十兵卫及“女王”夏洛特的复活亦是游戏卖点之作之一。系统方面，以“怒爆发”演变出的“十四连斩”使“怒气糟”在对战中提升至战略层面。由于游戏的整体完成度高，是以《天草降临》令不少人对《侍魂》系列重拾信心。

《THE KING OF FIGHTERS》系列

业界首创的“队伍制”系统

1994年，SNK推出了一套名为《THE KING OF FIGHTERS 1994》的作品，当中创出了格斗游戏史上首个“队伍制”对战系统（3 on 3 TEAM BATTLE），游戏中共有8队队伍参赛。人物方面分别来自《饿狼》、《龙虎》、《怒》、《PSYCHO SOLDIER》等作品，再加上一些原创人物，是名乎其实的“ALL STAR BATTLE”。系统方面，



◆《KOF'94》的3 on 3 对战系统开创了业界先河

《KOF'94》采用了“攻击回避”系统，令投技以外的攻击变得无效化，而且亦保留了《饿狼》角色“蹲下前进”的特性。“援助攻击”对往后作品有深远影响，此作的成功确立了日后《KOF》系列成为SNK皇牌作的基础。紧接其后的《KOF'95》改良了“攻击回避”系统，把前作极其难用的“COUNTER ATTACK”巧妙地融入其中，而且TEAM EDIT系统最多可造出2024个队伍组合，令玩者可随心所欲地选用喜爱的角色。《KOF'95》为八神庵首次登场的作品，他的出现不仅吸引了一班FANS，而且还奠定了《KOF》人设系列偏向“帅气”的路



◆“攻击回避”令投技以外的攻击变得无效化（《KOF'94》）

线。游戏中改良了前作中GUARD CANCEL的特性，但"COUNTER ATTACK"性能太强，令角色偏向被动，形成了"后发制人，先发者受制于人"的局面，是最为人所垢病之处。

确立新世代格斗模式



◆"紧急回避"令战斗顿增速度感（《KOF'96》）



◆BOSS队在往后作品再没出现实在可惜（《KOF'96》）

诚如上述，《95》在一定程度上限制了玩者的主导性，故制作群在制作《KOF'96》时便废除了以往《KOF》的"攻击回避"系统，改以"紧急回避"取代，而DASH亦由以往的"向前小跳跃"改为"前冲"，再加上大幅削减了飞行道具的飞行距离，强调了近身战的重要性。另一方面，游戏中引进了"打击防御"的概念，平衡了"先发"及"后发"任何一方的绝对优势。总括而言，《KOF'96》不仅奠定了往后《KOF》的基础，而且GUARD CRUSH、大跳跃等系统更确立了日后新世代格斗游戏的基础，其中把跳跃正式归纳为攻击模式的意念更把2D格斗推往另一层次。由于系统转变的差别太大，《96》实难以讨好众《94》、《95》的FANS，是以《KOF'97》中首次出现了把系统一分为二(AVANCE MODE及EXTRA MODE）的构想，迎合了新旧两批玩家的要求。其中ADV模式是以《96》为蓝本，并把"储气"系统改为"透过攻击来增加超必槽"，加强了攻击节奏。EX模式是以《94》为蓝本，保留了"储气"及"攻击回



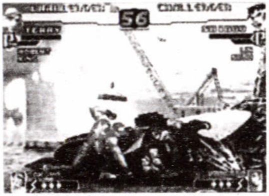
◆"大跳跃"对当时来说是一划时代设计（《KOF'96》）

避”系统，但却间接限制了玩者的主导性。由于此作是OROCHI（大蛇）故事的完结篇，故吸引了不少新手慕名而来。《97》的续作《KOF'98》是系列中较特别的一集，游戏绝无故事性可言，但改良了《97》中各种系统，而且大量“里版”人物令游戏乐趣倍增，“史上最多50人”亦成为了一时佳话。时至今日，街机上仍有不少人沉迷于此作，难怪有说《98》是系列中最出色之作。



◆多个人物复活也是卖点之一《KOF'98》

新概念－STRIKER系统的诞生



◆“紧急回避”复活！（《KOF'2000》）

《KOF'98》取得空前成功，但制作群并未因此怠慢，反而为新作《KOF'99》注入不少新元素，除了以K'为主线的情节外，游戏删除了ADV及EX两种系统的分野，统一为“闪避移动”及“移动攻击”，并引入“ARMOR MODE”及“COUNTER MODE”，令POWER GAUGE更具战略性。“STRIKER SYSTEM”乃厂商的招徕卖点，虽然此“辅助攻击”并非首见于此作，但《99》却把此概念重新定位，令角色在攻击上更显灵活，甚至产生不少“STRIKER专用连续技”。然而，由于操作系统转变的太大，不少玩家也感到难以适应，其中“闪避移动”更惹来不少批评。在汲取了玩家的声音后，制作群亦从善如流，在《KOF 2000》中重新引入了



◆“STRIKER SYSTEM”令角色在攻击上更显灵活（《KOF'99》）

"紧急回避"系统，并加强了"ARMOR MODE"及"COUNTER MODE"的性能。至于其"命脉"STRIKER SYSTEM，制作群则加强了其性能，其中"ACTIVE STRIKER"系统加强了STRIKER的实用性，而"ANOTHER STRIKER"则令玩者在拣选STRIKER时多了一道选择。总括来说，《2000》在各种系统上也是针对《99》来作出强化，理应是十分受到大众认同。然而，制作群似乎过份强调STROKER的重要性，其中"ACTIVE STRIKER"系统更是把游戏变成"比比谁先击中对方的ACT作品"的闹剧！当然，无限连技和一击必杀等要素也让99和2k支持者众。

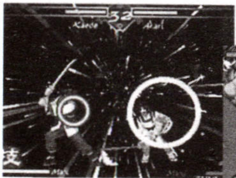


◆"ARMOR MODE"及"COUNTER MODE"的性能得到强化(《KOF'2000》)

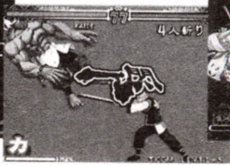
《月华》系列

剑术格斗新世代

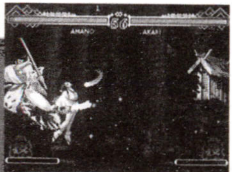
1997年年末，SNK发表了继《侍魂》后的另一套剑术格斗游戏《月华之剑士》。与以往的《侍魂》系列不同，其所强调的是一击必杀，反之《月华》所着重的是"技巧"、"连续技"，其



◆《月华》较《侍魂》着重"技巧"(《月华1》)



◆《月华2》的速度比前作有过之而无不及

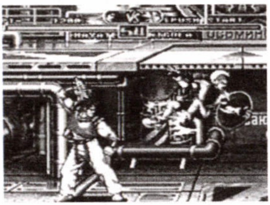


◆美仑美奂的人设是《月华》系列的卖点(《月华2》)

中“力”及“技”两种剑质的分野令玩者追求自己的战斗风格。《月华》的出现令人明白到，剑术格斗游戏其实也可在“一击必杀”及“连技快感”间取得平衡。《月华之剑士2》除了承继前作的“力”及“技”两种剑质外，更引入集合两者之长的隐藏剑质“极”；在整个游戏速度方面，《月华2》比前作有过之而无不及，而且指令入力的输入时间亦比前作严谨得多。总括而言，《月华》系列给剑术格斗重新定位，而且个中美仑美奂的人设亦不知迷倒了多少观众。

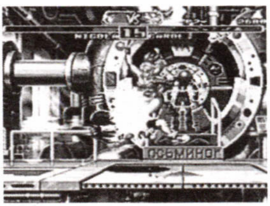
《风云》系列

新意念满溢的试金石



◆《风云1》揉台了3大台柱作品的特色

不知大家是否记得SNK曾于95年推出一款名为《风云默示录～格斗创世》的格斗作品，游戏中的角色不仅可使用武器作战，角色亦可作“跳线”攻击；同时亦设有投技/投技反击的系统，而且镜头更会随战斗距离作ZOOM-IN及ZOOM-OUT效果。一如其名，此作揉合了《饿狼》、《龙虎》与《侍魂》3大台柱作品的特色并加以改良，可见厂商的确有野心把此作为格斗游戏“创”下新“世”代指标，可惜眼高手低的表现手法却浪费了制作群一番心意。一年后，制作群再接再励推出续篇《风云SUPER TAG BATTLE》，游戏采用2 On 2的TAG BATTLE形式，又加入了ROSA及金瑞笼（译名）两名新人物，游戏中更加入了合作攻击、RUSHING COMBO等新系



◆LINE ATTACK的模式十分多元化（《风云1》）



统，令对战感觉十分“爽快”。此作其实可玩性很高，可是《KOF'96》的名气实在太响，只能说一句“生不逢时”罢！

◆《风云2》其实可玩性很高

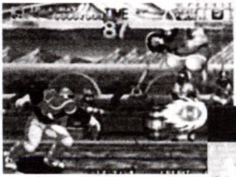
他厂作品一览

ADK

ADK可说SNK众多第三厂中最大的盟友，她的作品以《WORLD HEROES》系列最为人所热悉，当中“DEATH MATCH”模式为格斗带来新乐趣。至于《痛快GAN GAN行进曲》则有别于一般格斗游戏，可惜太另类导致曲高和寡。《NINJA MASTER～霸王忍法帖～》是ADK成就最高之作，可惜自此作后AOK已甚少开发格斗游戏。



◆《WORLD HEROES》是ADK首个格斗作品



◆《WH2》在日本的受欢迎程度曾一度超越《SF2'TURBO》



◆《痛快GAN GAN行进曲》虽曲高和寡，但却创意十足



◆《WH2 JET》的意念不俗，但造出来的效果却强差人意

DATA EAST

DATA EAST 曾经因《FIGHTERS HISTORY》而与CAPCOM 对薄公堂。在1994 年，DATA EAST在NEO GEO上推出了续作《FIGHTERS HISTORY DYNAMITE》，游戏的系统十分简单，但“弱点系统”却令对战气氛极为炽热。另外，一些角色如沟口诚及KARNOV 也是吸引玩者的卖点。



◆游戏的真正最终BOSS竟是一只牛？

TECHNOS JAPAN



◆《超人学院GOWCAIZER》则以大张正己的人设作招徕

TECHNOS JAPAN在NEO GEO上分别推出了《DOUBLE DRAGON》及《超人学院GOWCAIZER》两套作品，前者的操作简单，但由于连续技易于运用，故此作亦受到不少初玩者欢迎。至于后者《超人学院GOWCAIZER》则以大张正己的人设作招徕，可惜游戏太流于表面化，故出现于市场的时间着实短得可怜。



◆《DOUBLE DRAGON》受到不少初玩者欢迎

BICOM

BICOM 其实是一家韩国的游戏制造厂商，《FIGHT

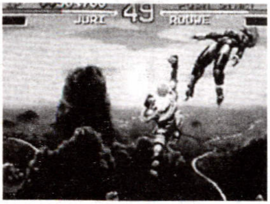
FEVER》正是由她所开发的作品。游戏的最大特色，是画面上会显示角色所使用的必杀技技名，主角则是一名使用跆拳道的人物。游戏虽然没有什么名气，然而在NEO GEO上鲜有韩国制游戏出现，故此作甚具纪念意义。



◆《FIGHT FEVER》并没有推出过盒带及CD版

SUNSOFT

SUNSOFT在NEO GEO上只推出了《GALLEXY FIGHT》及《WAKU WAKU 7》两套作品，前者删除了画面端的限制，而且游戏整体速度快，难度也非常适合初学者。后者《WAKU WAKU 7》则以充满特色人设为卖点，加上那多姿多彩的攻击模式，吸引了不少玩者。



◆《GALLEXY FIGHT》删除了画面端的限制

HUDSON

以制作RPG《天外魔境》闻名的HUDSON，曾于NEO GEO上发表了同名的对战格斗游戏《天外魔境真传》，游戏除了一般的攻击外，更包括了犹如RPG魔法的“术攻击”。同时游戏也包括了各式道具的“卷物”，至于登场角色的造型也忠于原著。



◆《天外魔境真传》是NEO GEO作品中最具特色之作

SAURUS

大家还记得《神凰拳》的名字吗？厂商SAURUS于1996年发表了这套以CG人物模型制作的格斗游戏，故事以环绕天上诸神大战为主线。由于角色以CG人物模型为制作骨干，古人物的动作十分流畅。再者，游戏中更可把对手打至浮空，并可立刻施以空中COMBO。

VISCO

VISCO虽然是一间名不经传的游戏制造厂商，但她在NEO GEO上所推出的两套作品《BREAKERS》及《BREAKERS REVENGE》也有不俗的表现，前者的系统简单，在当年（1996年）而言，普偏格斗游戏的系统也偏向较复杂，故此作品的出现可说是一道清流。至于后者则追加了一名忍者角色SAIZO，可惜游戏撞上同期的《KOF'98》，故此作只落得惨淡收场。



◆《BREAKERS REVENGE》忍者角色SAIZO

作品名称	发售时期	容量	制作商
饿狼传说	1991	55M	SNK
饿狼传说 2	1992	106M	SNK
饿狼传说 SPECIAL	1993	150M	SNK
饿狼传说 3	1995	266M	SNK
REAL BOUT 饿狼传说	1995	346M	SNK

*（HYPER NEO GEO 64的作品包括：《饿狼传说WILD AMBITION》、《侍魂～SAMURAI SPIRIT》、《侍魂2～ASURA斩魔传》及《武力ONE》）

REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL	1997	394M	SNK
REAL BOUT 饿狼传说 2	1998	539M	SNK
饿狼 MARK OF THE WOLVES	1999	706M	SNK
龙虎之拳	1992	102M	SNK
龙虎之拳 2	1994	178M	SNK
ART OFF FIGHTING 龙虎之拳外传	1996	298M	SNK
侍魂	1993	118M	SNK
真侍魂	1994	202M	SNK
侍魂 斩红郎无双剑	1995	282M	SNK
侍魂 天草降临	1996	378M	SNK
THE KING OF FIGHTER'94	1994	196M	SNK
THE KING OF FIGHTER'95	1995	250M	SNK
THE KING OF FIGHTER'96	1996	362M	SNK
THE KING OF FIGHTER'97	1997	460M	SNK
THE KING OF FIGHTER'98	1998	683M	SNK
THE KING OF FIGHTER'99	1999	673M	SNK
THE KING OF FIGHTER 2000	2000	692M	SNK
幕末浪漫 月华之剑士	1997	474M	SNK
幕末浪漫第二幕 月华之剑士	1998	554M	SNK
风云默示录	1995	190M	SNK
风云 SUPER TAG BATTLE	1996	242M	SNK
WORLD HEROES	1992	82M	ADK
WORLO HEROES 2	1993	146M	ADK
WORLD HEROES 2 JET	1994	178M	ADK
WORLD HEROES PERFECT	1995	226M	ADK
痛快 GAN GAN 行进曲	1994	178M	ADK
N1NJA MASTER～霸王忍法帖～	1996	330M	ADK
FIGHTERS HISTORY DYNAMITE	1994	122M	DATA EAST
FIGHT FEVER	1994	98M	BICOM
GALLEXY FIGHT	1995	169M	SUNSOFT
WAKU WAKU 7	1996	259M	SUNSOFT
DOUBLE DRAGON	1995	178M	TECHNOS JAPAN
超人学院 GOWCAIZER	1995	186M	TECHNOS JAPAN
天外魔境真传	1995	202M	HUDSON
神凰拳	1996	338M	SAURUS
BREAKERS	1996	210M	VISCO
BREAKERS REVENGE	1998	242M	VISCO



JO JO奇妙冒险——与DIO的死斗!



《JO　JO 奇妙冒险》这套漫画在日本一向也大受欢迎，其后也曾被移植到街机，在日本方面也得到不俗评价。GAME 中完全保存了原著的神韵，多彩多姿的“STAND”攻击，展开一场场壮烈豪快的战斗。如今这款《JO　JO 奇妙冒险》移植到PS 版，而且更不是一般的移植，当中会加上了一个为原著而生的“SUPER STORY MODE”。

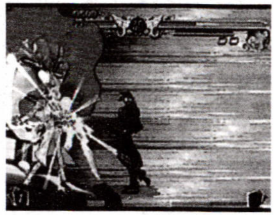
CHECK1! WHAT'S SUPER STORY MODE?



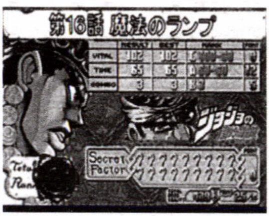
相信有看过漫画版及玩过街机版《JO　JO 奇妙冒险》的朋友也会知道，街机版中的STORY　MODE其实并不能把原著的神韵完全表现出来。起码不是每个角色也有机会出场！（例如原著作的赌博天才达比在第一集街机版中只能作CONTINUE 画面的过场）有鉴于此，厂商在移植至PS 版时便引入了这个“SUPER　STORY　MODE”，顾名思义，这个模式的最大特色是把原著的神韵“完全地”表现出来。情节方面可谓



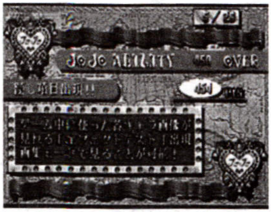
跟足原著，完全将DIO 与承太郎等一干人的战斗历程重新演绎在大家眼前。出场角色数目亦大增，不少经典场面如MARAIA 对JOSEPH JOESTAR搞笑对决、IGGY对PET SHOP 的死斗，以及承太郎对赌博天才达比的一场斗智斗力赛等，亦都收录在这个模式上。至于游戏形式亦有别于ARCADE MODE的“斋”格斗，个别情节也会以不同游戏形式表达，包括格斗、射击、横向动作、赌博，以及各式各样极度考验玩家反射神经的MINI GAME。绝对是PS版《JO JO奇妙冒险》的灵魂所在，你又能否在50日的期限内（原著情节，游戏中并无限制）打倒DIO 吗？



CHECK2! JO JO ABILITY



在“SUPER STORY MODE”中有个叫“JO JO ABILITY”的系统，大家又知道那是什么葫芦卖什么药吗？其实这个系统中包含了不少游戏的各种隐藏要素，例如刚开始游戏时在模式中选择中会看到两个写上“？？？？”之类的未明项目，然而当取得一定的“JO JO ABILITY”点数时，“？？？？”的隐藏要素便会自动开启，原来正是“BOOK”及“GALLERY”模式。此外，“JO JO ABILITY”的点数计算方法是根据玩者在每一关的表现而决定，成绩等级由S ～E 不等，等级与点数成正比，点数愈高便能开启愈多隐藏要素。除了隐



藏模式外，当取得定点数时，玩者更能取得隐藏人物及隐藏MINI GANES，其中如玩者更能选用“黄色节制”、“GASO”等，大家又可否十分期望他们的出现！最后，PS版亦会对应POCKET STATION的《POCKET JO JO》，当中有种不同形式的MINI GAMES，当然，他们亦能开启游戏中更多的隐藏要素，至于详情则靖继续留意我们的报导。

CHECK3！系统概要

游戏基本上是以“弱攻击键”、“中攻击键”、“强攻击键”及“STAND”4个键所组成，STAND（幽波纹）是超能力（精神力）的一种，透过集中精神或意志力来控制“替身”攻击对手。

以下则是STAND 的能力解说及特殊操作表。

SAND ON/OFF 的能力比较		
	ON 状态	OFF 状态
COMBO	可使用 CHAIN COMBO（STAND RUSH）	轻攻击不能连打
REACH	攻击距离较远	攻击距离较近
GUARD	被对手击中或挡格对手攻击时 STAND GUAGE 会下降	挡格对手 STAND 攻击时体力 GUAGE 会被削减

特殊操作

受身	吹飞中 2 个攻击键同时按（能以方向键改变方向）
转入	3 个攻击键同按
AOVANCING GUARD	防御中 3 个攻击键同时按
GUARD CANCEL	防御中↓↘→+攻击键
TANDEM ATTACK	↓↙←+紧按 S 键不放，以 3 个输入程式后放开 S 键

～第 3 部故事堂堂开始～

前言篇

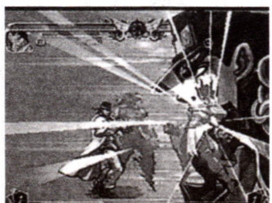
19 世纪末，英国 JOESTAR 贵族收养了DIO 为养子，可惜一心往上爬的D I O 不惜用尽计谋来夺取家产，之后却被祖纳桑（第一代JO　JO）发现。后来带上石面具的DIO 变成一头不死怪物，祖纳桑也修炼了波纹力量，而一场命运的决斗也以祖纳桑的自杀式大爆炸而落幕。

100 年后，祖纳桑的后人承太郎无意间发现了自己拥有“幽波纹”（STAND）能力，但其实这也是DIO 复活的征兆！由于DIO 在大爆炸中把自己的头套入了祖纳桑的身体才得以保命，而JOESTAR 一族的后人也因此拥有“幽波纹”的能力。然而，承太郎的母亲贺莉因收到替身能力的反噬而身染怪病，唯一的解救方法便是在50 天内找出DIO 并把他击倒，于是承太郎与同伴便开始了这段埃及的战斗旅程……

第一话　游戏形式：对战格斗（vs　MUHAMMAND　AVDOL）



承太郎无意间发现了自己拥有“恶灵”（其实是“幽波纹”才对）的能力，为了不会为祸人间，他遂决定把自己关进牢狱。接到消息的JOSEPH　JOESTAR 便立即动身赶来，然而承太郎坚持一天不彻底查出“恶灵”的真面目，一天也不会踏出监狱半步。为了让承太郎亲身体验“幽波纹”的力量，JOSEPH 便叫MUHAMMAND 与承太郎一战……



由于是第一场战斗，故此并无

特别要留意的地方（太易打了！）。还是赶快熟习STAND的操作吧！

第二话 游戏形式：对战格斗（vs 花京院典明）





再次回到学校的承太郎，忽然受到敌人的袭击，难道这是DIO派来的“替身使者”刺客吗？这个名叫花京院典明的“替身使者”，其实是受到了DIO的控制才会对承太郎进行袭击，战斗过后承太郎便会用“白金之星”拔出其种于头上的肉芽，令他回复自我，而花京院会加入成为同伴。

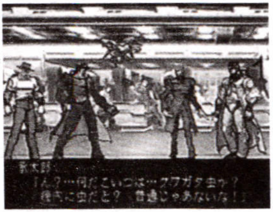
第二场战斗，也没有什么特别要留意的地方，唯一要注意是决战时要小心对方的“半径20M EMERALD SPLDASH”（SUPER COMBO）及尽量使用CHAIN COMBO（STAND RUSH）。

第三话 游戏形式：对战格斗（vs 灰塔）

当知道DIO的藏身所在埃及后，承太郎等一行人便乘搭飞机动身前往该地。然而，在机仓内他们发现有不寻常举动，原来是一只燕尾虫，这只叫“灰塔”的STAND拥有极高的速度，就算强如承太郎的“白金之星”也不是它的对手。可是面对花京院的“法皇之绿”，这条烂虫最终也逃不过被撕成两半



的命运。

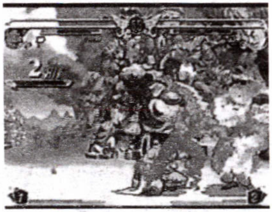


由于这条烂虫身型太细，加上拥有超高的飞行速度，因此绝不宜用埋身战（无法追打。），还是以空中重攻击截击来得更实际。

第四话 游戏形式：对战格斗（vs JEAN PERRE POLNAREFF）



由于飞机失控在香港附近海面降落，因此承太郎等人便暂时停留在香港。同时DIO派出的第3名刺客似乎也来到这儿。在一所酒楼内，他们遇上了从法国而来的JEAN PERRE POLNAREFF，但其实他就是DIO派出的第3名刺客。与对花京院一战一样，在战斗过后承太郎便会用“白金之星”拔出其种于头上的肉芽，令他回复自我并使他加入成为同伴。



JEAN PERRE POLNAREFF的“银战车”十分厉害，但以MUHAMMANO向他硬拼，基本上是不可能输的。

第五话 游戏形式：互动AVG（vs 迪尼尔船长）

由于飞机失事，加上不想祸及无辜，承太郎等人便决定从海路出发到埃及，途中他们发现一名被怀疑是偷渡客的少女，并且遇上敌人替身“深海之蓝”就当众人尚在怀疑谁是替身使者之际，承太郎用计知道迪尼尔船长才是真正的替身

使者，于是便在少中展开了一场“白金之星”对“深海之蓝”的“鱼生大决战”。

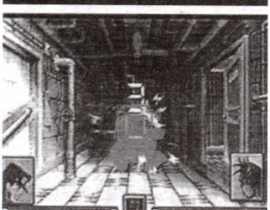


这种互动AVG玩法是要求玩者根据画面指示输入方向指令，但输入时间不正确承太郎便会被揍，HP被扣至0则会当作OVER。只要冷静地输令，被切成生鱼片的一“深海之蓝”。

GAME
入　指
定　是

第六话　游戏形式：ACTION（vs　猴子）





解决了“深海之蓝”后，承太郎等人的船发生爆炸，此时他们发现海上有一艘大船驶来，然而上船后却发现船上空无一人，只有一只猴子，难道这是一艘无人船？此时猴子土人发难，看来他才是替身使者，而船本身就是替身，然而面对“白金之星”的强大力量，猴子最终仍败下阵来。

有如3D射击的玩法，猴子在画面任何地方随意出现，总之发现了就打就是了，小心误伤少女。

第七话　游戏形式：对战格斗（vs　诅咒之DEVO）

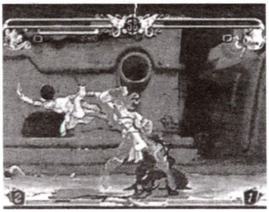
来到新加坡后，JEAN PERRE POLNAEFF在下榻的酒

店内发现了敌方的替身使者，其STAND“恶魔EBONY DEVIL”的攻击十分诡异，最后更附身在一个玩偶体内。然而，他最终的下场仍是被“银战车”切开两半……



面对诅咒之DEVO，最简单当然是以STAND RUSH招呼他，另外，也记住以SUPER COMBO技帮其了结。

第八话　游戏形式：对战格斗（vs　黄色节制）



JOSEPH从“隐士之紫”处得知在他们，当中有“背叛者”，难道是花东院？从外表看来，花京院的确有异样，但其实是对方的替身使者在作怪。这个“黄色节制”不但拥有吞蚀对手的能力，更有吸收对手力量的能力！那承太郎又会如何应付？

对战方面，不用多说，面对这等脓包只消以“啊啦·啊啦FORVER”便足以把其KO。

第九话　游戏形式：对战格斗（vs　HORU HOSU）

到达了印度后，承太郎等人便继续其旅程。途中JEAN PERRE POLNAREFF终于遇上了杀死他妹妹的人。另外一方面，拥有“EMPEROR”STAND的HORU HOSU也已到达了印度，然而



JEAN PERRE POLNAREFF 连做梦也没有想到子弹本身就是“替身”，因此陷入险境。

由于HORU HOSU 的替身是“枪”，因而与他作远距离战是十分不智的，最好还是拉近距离废其武功。

第十话 游戏形式：互动AVG（vs 女帝）



收拾了HORU HOSU 后，新的敌人又出现了，这个名为“女帝”的替身使者能植入他人身体并逐渐成长。JOESPH JOESTAR 因不慎被她入侵了右手，而且她亦开始逐渐成长并主动攻击 JOESPH JOESTAR……

这版的游戏形式与先前第 5 话的互动 AVG 十分相似，同样是要求玩者根据画面指示输入方向指令，但输入时间不正确 JOESPH 便会被揍，留意输入方向指令比之前复杂了。

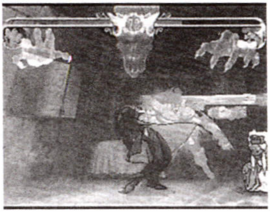
第十一话 游戏形式：互动AVG（vs Z.Z.）



在前往埃及的途中，承太郎等人遇上了一架奇怪的车辆，很明显这辆车是对方的替身使者。但从车外所见，除了露出来的一只强壮手臂之外，乍看之下实在与一辆无人驾驶的车辆一样。原来车辆本身就是STAND，其名称作“命运之车轮”。

又一版互动 AVG！总之一句，跟足画面指示输入方向指令就行了！

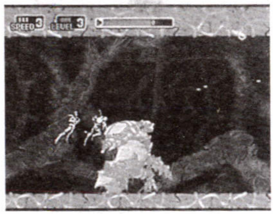
第十二话　游戏形式：对战格斗（vs　奈亚婆婆）

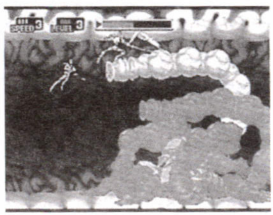


由于心爱的宝贝儿子被杀，奈亚婆婆决定亲自出马手刃承太郎等人，以报杀子不共戴天之仇。她在巴基斯坦一个荒凉的墓园释放了STAND“JUSTICE”的力量，造出一座幻象旅馆，还骗了承太郎等人入住……

非常容易的一版，在限定时间内把左右两边的敌人击倒，之后奈亚婆婆便会出现，这时只要留意其STAND“JUSTICE”便可十分容易过关。

第十三话　游戏形式：横向射击（vs　丹恩）

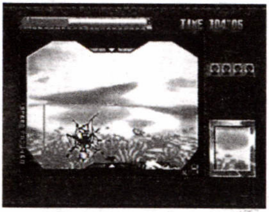




由于奈亚婆婆的行动失败，新的替身使者又再出现了，这个名叫丹恩的人，其STAND是“LOVERS”，拥有潜入对手体内的能力JOESPH JOESTAR稍一不慎，就这样被“LOVERS”潜入其脑中了。为了拯救JOESPH JOESTAR，“法皇之绿”及“银战车”便潜入了JOESPH脑中……

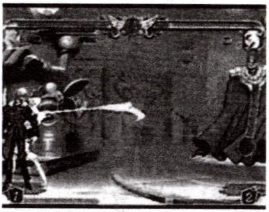
一版与《沙×曼蛇》非常相似的一版，喽罗极容易对付，至于BOSS方面，只要小心避开那些大触手便可。

第十四话　游戏形式：考眼力游戏（vs　阿拉比亚）



越过了印度，承太郎一行人终于也到达了阿拉伯。在横越沙漠途中，大家竟同时发现了两个太阳！难道其中一个太阳是对方的STAND？后来承太郎等人发现了个中奥秘，这版的目的正是要玩者找出对方的正体。根据画面右下方镜子的指示，找出对方的正体吧！

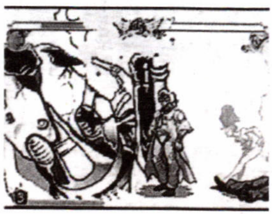
第十五话　游戏形式：对战格斗（vs　DEATH　13）



一天，花京院在梦中梦到了一个游乐场，当中更遇上一个强敌DEATH 13。其实这STAND的本体正是他们日间拾到的婴孩，更重要是这STAND只能在梦中出现，而对手又不能使用STAND。然而花京院却带同“法皇之绿”进入承太郎等人的梦中……

强敌一名！一定要小心其手上镰刀在投掷时的飞行轨迹，看准时机以连续技摆平他吧！

第十六话　游戏形式：格斗ACTION（vs　KAMEO）



能够实现人3　个愿望的STAND“KAMEO”，JEAN PERRE POLNAREFF一心想令妹妹及友人MUHAMMAND AVDOL复活，但换来的却是亲友（泥人）对自己的攻击，在千钧一发之际，真正的MUHAMMAND AVDOL赶

到……

好一场一打三的壮绝战斗，最好是速战速决，免得夜长梦多。

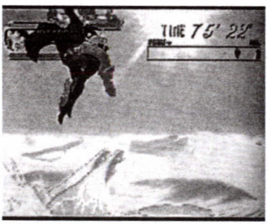
第十七话　游戏形式：对战格斗（vs　MIDLER）



来到这里终于也来到旅程的一半，JOESPH　JOESTAR购买了潜水艇，打算从红海北上到埃及，途中他们遇到MIDLER的袭击，其STAND“女教皇　HIGH PRIESTRESS”拥有无穷变化……

原作的水中战斗变成如今的陆地战，可是其能力还是没有减退，一名不容忽视的强敌！

第十八话　游戏形式：横向ACTION（vs　N'DOUL）



几经过艰苦，承太郎等人终于也来到了埃及！然而就在沙漠途中他们发现SPW的直升机人员竟然被水（？）淹死。原来这是对方替身使者N'DOUL的杰作，他虽然是一个瞎子，但凭着一支拐杖及STAND“GEB神”已足以令他可杀人于无形，现在承太郎便只身前往N'DOUL的位置。

与街机版一样，玩者只需一直控制着承太郎向右走，击败途中不断出现的“怪手”，只要到达N'DOUL面前并把他打倒便可过关。

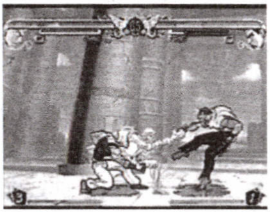
第十九话 游戏形式：互动AVG（vs 晏哥及邦哥）



拥有一本必中预言漫画的两兄弟晏哥及邦哥，哥哥晏哥的STAND“古奴神”拥有变身成他人的能力，弟弟晏哥的STAND“多多神”拥有必中预言的预知能力，根据预言漫画所述，承太郎将被炸成两片；另一方面，哥哥晏哥又变身成承太郎前去会合JOESPH等人……

又是互动AVG，不用教你怎样玩了吧！

第二十话 游戏形式：对战格斗（vs CHACA）



STAND“ANUBIS神”为墓地守护神的替身，只要被他附身，任何人也可成为剑术高手。CHACA便是因为拔出了“ANUBIS神”而被附身，继而对承太郎等人进行袭击。务求把他们一一杀死。

这场决战是由JEAN PERRE POLNAREFF对CHACA，绝对是一场剑士的决战。留意“ANUBIS神”有“GUARD完打”的特性，应付方法一是以空振引其出招，否则便以靠墙壁蹲下重攻击来应付。

第二十一话 游戏形式：对战格斗（vs GASO）

“ANUBIS神”被JEAN PERRE POLNAREFF打败后，又再附身在理发店的老板身上，由于吸收了上次决斗的经验，故今次他已洞悉了的“银战车”的招数，就在JEAN PERRE

POLNAREFF 被打败之际，一直在旁的承太郎终于出手了……

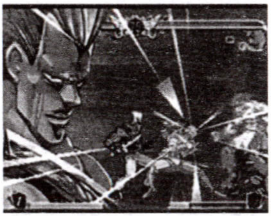


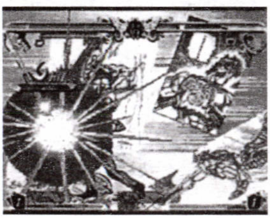
基本上与先前的决战一样，“ANUBIS 神”仍是非常难缠的对手，注意今次对手的剑技与先前的决战完全不一样，特别是其SUPER COMBO 拥有极高威力。

第二十二话　游戏形式：对战格斗（vs　ANUBIS 神 &JEAN PERRE POLNAREFF）

第二十三话　游戏形式：对战格斗（vs　MARAIA）

第二十四话　游戏形式：对战格斗（vs　ALESS）





由于第22 话至第24 话全是对战格斗加上是分支剧情关系，所以笔者将集合一起介绍。首先第22 话是第21 话故事的延续，自“ANUBIS 神”再一次败于承太郎等人手上后，这次更附身于JEAN PERRE POLNAREFF 身上，配合了“银战车”的实力，这个ANUBIS 二刀流 POLNAREFF 拥有比之前更强的实力。玩者以承太郎应战，绝对不能跟其打中距离战，反之，应拉近距离废其武功。

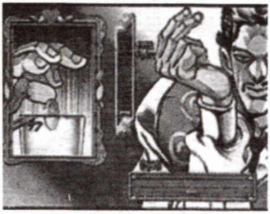
如第22 话后选择 JOESPH 则会进入第23 话，反之则进入第24 话。

第23 话的对手MARAIA 是位拥有一双美腿的美女，其 STAND“PASTO 女神”拥有磁石特性，以JOESPH 对战时只



要小心避过“磁力地带”便可放心跳前进攻。第24话的对手ALESSI，其STAND“SETHAN神”有让人返老还童能力，如不小心接触到“SETHAN神”便会回复小孩状态，到时便“死定”了。

第二十五话　游戏形式：赌博（vs　丹尼·J·达比）





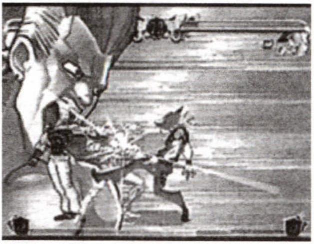
丹尼·J·达比，人称“天才老千达比”，其STAND“OSIRIS”专门夺取在赌局中败下阵来的人们的灵魂。这版绝对是跟足原著，一开始达比会向POLNAREFF赌远处的猫抢那边的肉块，然而真正答案是“先左后右，两边都要”，故玩者真是“左右也是个死”。之后，达比又会和JOESPH斗“GLASS & COINS”的表面张力比赛，在将要满溢的酒杯上放入铜币，谁先让酒流出便算输。但无论阁下怎样努力，结果还是一样。最后则是达比和承太郎对赌“BACK JACK”，如何战胜对手便要视乎阁下是否做到胆大心细了！

第二十六话　游戏形式：对战格斗（vs　HORU HOSU&邦哥）

继上次失败后，HORU HOSU&邦哥再次卷土重来，两人更联手对付承太郎等人。然而，在这两个人当中，一个傻一个自闭，试问可以做到什么？故事发展如何……还是留待大家发

掘吧。

对战技巧？听过一个傻一个自闭，试问又何来技巧之有？





第二十七话　游戏形式：对战格斗（vs　PET　SHOP）

原作中的一场死斗！IGGY 碰上“守门鹰”PET　SHOP，其 STAND “HORUS”为冰的替身。要留意这只烂鸟的攻击力非同小可，加上可于空中自由飞翔，故玩者必须好好运用IGGY 的特殊能力“空中浮游”，以STAND “愚者”的力量打败这只烂鸟吧！



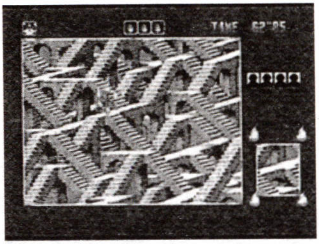


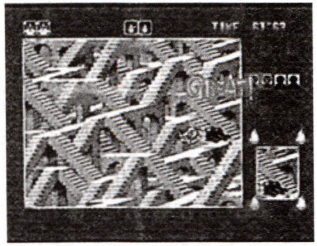
在这话完结后，如选 JOESPH 等人会进入第 3 0 话，否则如选择 IGGY 等人便到第 28 话及其第 29 话。

第二十八话　游戏形式：考眼力游戏（vs　坚尼G）

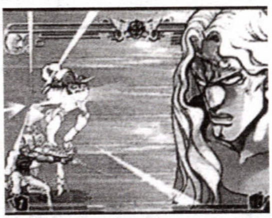
几经艰苦，承太郎等人终于也来到DIO 在埃及的藏身所，如选择IGGY 等人便会进入这版面。这版的游戏形式与先前第 14 话

的考眼力游戏十分相似，同样是要求玩者根据画面右下方镜子的指示，找出对方的正体。





第二十九话 游戏形式：对战ACT（vs VERNIRA ICE）



今次的对手VERNIRA ICE可说是DIO身边最强的替身使者。曾为表对DIO忠心而自尽，后来受到DIO之血而再次复活，并成为“尸生人”。在对战中留意其STAND“CREAM”冲下来的一击是不能防御的。在这话完结后，玩者可选择进入31话及32话或33话及34话的剧情。

第三十话 游戏形式：互动AVG（vs 泰偷斯·T·达比）



几经艰苦，承太郎等人终于也来到DIO在埃及的藏身所，如选JOESPH等人便会进入这版面。这版的敌人泰伦斯·T·达比是丹尼·J·达比的弟弟，其STAND拥有“读心术”的能力。他会分别向花京院及承太郎挑战赛车及棒球的TV GAME比赛。一如以往

的互动AVG，玩者须根据画面指示输入方向指令，但注意今次的输入时间比以往快了。这话完结后，可选择进入31话及32括或33话及34话的剧情。

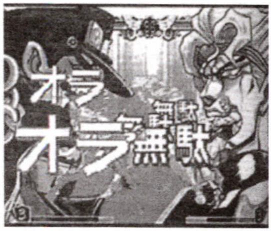
第三十一话　游戏形式：对战格斗（vs　DIO）

第三十二话　游戏形式：对战格斗（vs　DIO）

第三十三话　游戏形式：对战格斗（vs　DIO）

第三十四话　游戏形式：对战格斗（vs　DIO）

第三十五话　游戏形式：对战格斗（vs　DIO）



由于第31话至第35话全是对战格斗加上是分支剧情关系，所以笔者将集合一起介绍。几经艰苦，终于也到了与DIO决一死战的时候！在失去了MUHAMAND AVDOL、花京院典明及IGGY三名战友后，承太郎、JOSEPH JOESTAR及JEAN PERRE POLNAREFF又有何方法击倒面前的强敌？如何应付其STAND“THE WORLD”的强大力量？DIO与JOESTAR家族的战斗可以画上休止符吗？一切答案，就掌握在阁下的手上了！





Soccer Club o Tsukurou

我和《创造球会》的故事——创造球会系列回顾

文：老宋

Smilebit——一个游戏迷比较陌生的名字，它就是世嘉公司旗下的一个游戏制作小组，随着世嘉公司的合并和重组，这个小组消失了，它的网站也在无声无息中停止运作了。下面就让我们通过对其代表作《创造球会》的回顾来重新认识Smilebit。

1996年四月，香港回来的表兄弟为我带回来了一张SS游戏……那也是之后所有缘份的开始……

兄弟说，很好玩，这游戏在香港翻译为《育成球会》（国内称呼为《创造球会》，我也一直觉得这个翻译更加好，下面简称为《球会》），然后我花了三个小时去摸熟基本操作……这也是所有梦想开始的三个小时。当时翻看书，原来这游戏的生日是1996年2月23日。我记住了。

之所以爱上这游戏，除了他和足球有关之外，我觉得最有感染力的，是每次标题LOGO里面必然有的一句英文：Let's Make!!。多感染人的一句话，于是我也介绍了身边许多许多的好兄弟："一起玩吧！一起来做一个球会混战吧！"，虽然能够坚持下来的人不多，但我相信，这游戏一定会越来越好玩的……

SAKA·1 背景资料

1996年2月23日

球会历史第一作，这个作品也是历代难度中比较高（如果不用BUG的话），趣味性也相当高的作品，平衡性用今天的眼光

来评价也绝对不差。这个作品的开始，也为ＳＥＧＡ带来超过近三百万的累积销量了（虽然对比很多游戏不值得一提）。

闲话：



记得很多朋友都一致认同，如果创造球会不是因为有培养对战功能的话，那他简直就是垃圾游戏了；我个人完全认同这话，怎么解释？用我八年来的经验告诉你吧：“我们反复就看着十来个画面，特别由二代起，永远看只一个框，一堆攻防ＢＡＲ，除此以外什么都没有，没有隐藏要素，没有超级道具，没有隐藏故事情节……”我们就是这么走过来的……

９７年，香港回归，当时看香港的游戏书的速度也更加快了，还很记得当时看到书上说球会最新作公布，预定冬季发售，那对我来说真是漫长的等待啊，前后跨越几乎两年，虽然我只是玩了一年而已……最后确定是１１月２０日，那时候几乎是连脚趾头都被我用来算着过日子了，这打起，几乎每年接近快发售的时候，我都坐立不安……

还记得，那时候ＳＳ也算是普及了，第一时间拿到碟的速度也快，记得第一时间在香港拿到原装碟回来入手那个晚上，是２２号了，我永远都无法忘记那段开场画面，还有在标题的那段起始的音乐……回想当时和我并肩齐战《球会２》的五位朋友，现在已经各奔东西了，时间真快啊。



同期当时有本国内的游戏书，叫《电子游戏广场》，在当时来说算是厚的了，那期是红色的（画面一男一女背靠着穿冬装

的），不知道各位有印象没有？这本书是当时国内最早放出有球会数据的第一本书，记得玩到球会后期，这本书都本我快翻烂了，也是这本书让我知道球会里面，A、B、C、SS 的分别究竟有什么用途……当然，后来买来更齐整的香港攻略也是非常好的。

二代的进化和飞跃是巨大的，也是这一作的基本操作模式，一直保持到了2002 年的《球会2002》，可以说是一个里程碑了。里面齐整的 J 联盟资料，让人激动人心的必杀闪光对抗画面，这都是成为了球会的关键要素。而且更多的球会事件，更多变化的比赛，众多的育成要素，都让我们这众狂人的育成热潮带到了一个新境界。

那时候，PASSWORD 成为了对战的方便手段，遥想当年承担昂贵的上网费用，为的是报名参加日本地区的比赛，究竟是怎么一种乐趣？香港的比赛也参加了，虽然没结局，但是还是对这种热情感到很高涨，总想着有天国内有比赛那多好啊。

SAKA・2 背景资料

1997 年 11 月 20 日发售

带出了更多的经典外国人名将，闪光的必杀镜头，持续的培养乐趣，大幅度提升，球会对战也在日本形成了一种保持到现在的习惯，官方的比赛和民间的比赛一直开展着。这一作有eidt 球员的出现，那种乐趣满分，也为日后带来了‘特E’（指隐藏的漫画球员等）的这个名词，这一作也是E 球员可以上场最多的一作，可以同时有三个E 球员的存在。



闲话：

最早香港书刊出了超级密码修改球员，那种能力暴强，后来国内的《DR》更是直接列出修改年龄的办法，这一期怎么说好呢，个人虽然很讨厌这手法来修改了游戏，但它毕竟吸引了很多中国地区的人加入了《球会》行列，至今也有很多朋友说，《球会2》是他们的启蒙之作。

我个人至今保存着完整的S级球员全PASSWORD，手写的记录我想那堆A4的白纸加起来足有两本牛津字典那么厚，为了尝试用更多球员，打得都几乎快晕了，而且由这作起，SL（SAVE/LOAD）便成为了球会系列的家常便饭，估计N多人在这作为了第一年拿联赛冠军，都不知道SL了多少次……那个时候寒不是一个字。

在疯狂玩SAKA二的过程中，看着FF7的诞生，PS的热卖，SS的末落……心中还想着，可能，球会也就差不多了……再看看我旁边那台PS，许久没玩过了……



老实说，我不是SEGA的正式饭，虽然我一样热爱SEGA自RALLY后的赛车游戏，一样爱玩一大堆的SS游戏，但发觉，这和主机和SEGA无什么关系，对我来说，球会大于一切，游戏好玩大于一切。

我已经想不起DC是什么时候出的，我也懒得关注……但是最让我安慰的是，球会新系列终于在上面发售了……

付出的代价，连原装碟，连主机等若干……4200 大洋……这主机至今保持干净完整无缺，没有玩过D，只玩过三只在DC机上的球会系列，而另外一台后期买的DC，虽然光头依然完好，但是那个外观…… － －X 这侧面反影了我个人对待球会相关的细节是如此的BT～

DC 系列第一作给我的冲击老实说除了画面之外，还不是特别大，估计是因为二代玩得过多的缘故，那时候当然不知道有审美疲劳的道理，但尤其是需要通过网络来获得某些球员就让我更加不爽，那时候网络不是现在的网络，后来有了DC 类似记忆卡的可接电脑的东东，那已经也是该系列出了差不多一年的事情了（我没记错的话），所以DC 球会系列第一作玩得很淡，可能工作忙也是原因吧，但我毕竟没放下来。

DC 的高价格和正版碟的高价，让很多的国内FANS 被拒之门外，国内的球会群体也始终没有形成……这也是许多国内球会迷甚至SEGA 迷心里的一个坎……原因简单：无地板！

SAKA·DC 背景资料

发售时间：1999 年 9 月 30 日

当时的DC 画面对于很多玩过SS 球会2 的朋友来说，是很有冲击力的，而且新元素越来越多，球员的培养系统也越来越复杂了，可以从网络下载强力球员，也可以和别人交换球员，是一个新的卖点。



闲话：

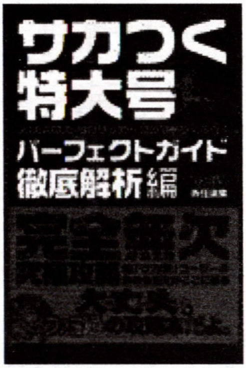
DC 早期能够耐玩的游戏之一，的确是物有所值……其它无语，因为我玩得绝对不算多。

工作的忙碌，全国的奔

跑来回，直接的代价就是让我空缺了DC的《特大号》和《特大号2》，这两作为SEGA奠定了相当忠实的球会死忠群体，DC特大号也是系列累积超过一百万的突破口，球会在日本游戏界里，也被列为了50万行列的游戏。

特大号和特大号2的提升带来的对战乐趣是再明显不过的了，只是我个人一直觉得，特大号2只不过是数据上的小更新，系统更改一点点而已，实际上突破并不大，但总的来说这对于球会死忠迷来说是可以原谅可以理解的。

SAKA特大号&SAKA特大号2 背景资料



发售日期：2000年12月21日

第一次可以引用二队系统（事后被证明有多垃圾和无奈），但毕竟了胜于无……画面小幅度提升，到这作开始，球会也渐渐成熟，市场反应得到了好评。

发售日期：2001年12月13日

闲话：

其实特大号的时候，那已经是PS2时代了，到了PS2特大号2出的时候，DC早就浮云了……但只有SMILEBIT依然默默的为这个系列继续为忠实的FANS贡献着应该有的东西，这总算是一种安慰，哪怕再次被冠上骗钱的名号，但只要游戏能被认同，只要心甘情愿，又如何？

三大新主机的辉煌，SEGA的浮沉，一度让我这个球会FANS也挺觉得无奈的，估计其他FANS也差不多，但SEGA还是得适应变化的，做不了主机，那就加到别人的主机去做游戏吧。





记得当时我就想过，VR射手都在NGC上出了，估计也就会NGC上出新系列球会吧？我当时就选定了，那款主机推出球会和机战，就先买那款主机，其它直接无视。结果出了在PS2上（那时候不大关心游戏新闻，所以有点意外），那就买吧。记得当年连上2002版和PS2主机一起请回家的时候，有那么激动过一阵，那时候价格加起来整套东西也三千多了，想想也就觉得忍了……



2002版可以说是是二代模式中的绝对高度了，至少我认为是这样的了，而且LOADING速度至少也是在PS2上目前三作来说最快的，SL起来也是非常的爽快，可惜那时候国内的比赛还是不多，也依然没有很大的圈子。但总的来说，我依然能够在工作时间里面玩得上也就觉得很幸福了，再没有什么要求了。

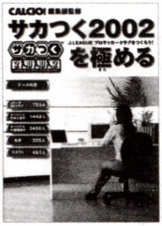
SAKA2002 背景资料

发售时间：2002年3月7日



毕竟在高机能的主机上出的，画面效果非常好，尤其是比赛的画面，回头看来至少在我心目中要比后来出的三代和2004版要丰富得多了。









直接的22 人练习队伍，球员能力观察等改善等都让ＦＡＮＳ 高度兴奋，这也是球会系列相隔期最短的一作，用了前后不到半年的时间由ＤＣ 直接跳到ＰＳ2。所以记得当时还有很多日本站点同时有ＤＣ 和ＰＳ2 两个版本的联赛在举行，这点实在让人觉得不习惯起来。跨平台也不用“跨”得如此快吧，毕竟要认真玩透球会，没有个一年也真是很浪费。

闲话：

这一作，让我直接找到了国内的比赛消息，虽然那时候没机会参加，但心中那份感动很大（象是流浪的人突然找到了自己的家一样）。我一直无法在此作练到六角全满，这也是一个遗憾，但事实来说的确很难练，此作的难度真的不是开玩笑。



不久后，相继有了ＰＣ 版本和GBA 版本，这一个2002 年真的是球会遍地开花的一年。

估计这年里，核心的球会迷都会为自己要选择那只球会作为研究而头痛不已，我个人玩了很一小段时间的ＰＣ 版本，后来因为一个原因放弃了：‘查看器’。作为一个ＴＶ 版本熬过来的人，我实在没办法去接受把球员的培养数字化，这也把游戏的最大乐趣“未知探索研究”变得空洞无物。当然，这并不影响各ＦＡＮＳ 对他的热爱，虽然ＰＣ

版本在日本国内影响力很少，但最起码在国内来说，很多人通过这个版本而且团结了在一起，也让中国地区的球会迷有了一个家。

SAKA · PC 背景资料

发售时间：2002年6月9日



可能SEGA觉得，特大号2因为主机消亡的缘故，从而让这游戏被错过了好好展示的机会，特借此把这个名作重新复活吧？这一作到目前，估计是让球会FANS研究得最透彻的一作，在国内也有过许多很经典的联赛和杯赛之战，虽然我坚决拒绝参加，但作为观战者，我还是觉得很高兴能看到这个时刻的到来。后来推出了加强版本，也增添了足以深度研究的无穷乐趣。但估计现在要找来玩的话，也不算容易，下载的地方也真少。

SAKA · GBA 背景资料

这是目前唯一的一作不能够自己建设自己的球会，只能挑选J联赛的队伍，而且这作偏向和现在的《EWET》差不多，都是讲求经理监督执教能力的，我本人来说，只当做纯当是卡片收集的游戏来玩玩，也没怎么认真的研究过，但这作作为推荐给入门玩家的话，实在是不错的选择。这作也是三代的准备作品，在这一作有个很关键的新改进：球员的能力也被图框化。只不过是五角型而已，到了三代是六角型

自从三代的消息被透露出来后，忠实FANS便没有一天好

过，一再被推迟发售的日期几乎算是破了系列游戏的纪录了。

三代，正统续作，球会经历DC 时代后，数字终于被改为“3 ”，这次绝对是个转型之作，全新的界面，全新的培养系统，更注重了整体的培养。这更针对了是为了吸引新玩家的加入(最起码我个人认为是这样。)，因为之前的球会系列实在太强硬了，不反复研究训练系统的话恐怕没机会变强，而这一作，只要随着时间慢慢玩，新人也会得到应该有的快感，当然，也有相当一大部分的老玩家一时接受不了这种转变，但不转变就等于退步，固步自封的游戏始终会被游戏迷淘汰，哪怕忠实群体再支持，总有一天我们会玩不下去的，当务之急还是改革吧，我觉得SMILEBIT 肯定有这么想过。而“好坏掺半”，我觉得是这个游戏留给我的最大印象了。

SAKA3 背景资料

发售日期：2003 年6 月23 日



全新系统，更直观的培训乐趣，第一次引入了‘神领域达到’评价，以及超级慢的LOADING 系统……随时光变长而加强的系统在日本算是很受欢迎，但至今在国内评价很差，我个人不作它想，变就要适应，因为游戏不是我们开发的，所以无权管太多，只要还有得玩，我个人心满意足。到了一定年份，就算留学糟糕，训练混乱，但有时候看着满画面攻防双暴的BAR，或者对新手来说，这何尝不是一种享受呢？各位国内的老鸟们，你们有没有考虑过这点？

闲话：

这一作留给我最大印象，是球会的新突破之余，也让我觉

得这是为了应付而出的作品，甚至我至今也怀疑这是一个因为BUG而紧急产生出来的应付式作品。国内的忠实老鸟们总是无病呻吟：为什么架空球员变得如此惨不忍睹呢？

这一作，培养出一小部分极端份子：他们玩三代纯属就是当卡片游戏来玩。那当然，我个人很佩服SMILEBIT制作的这个球员卡片收集系统，里面我觉得除了日本人之外，其余的都是等于一本足球历史，曾经记得在北京的朋友老道，他打开卡片图鉴和我讲解球员来龙去脉的时候，我就觉得，这游戏的精彩点原来真是很强啊（之前的特大号等都有这系统，但我觉得还是三代开始的这个最好）！

球会04，我就不多作介绍了，我只能说这是目前来说球会的最好一作，乐趣满分。我球会的最大热情都在这一作得到了最大的爆发（估计真的很难再有爆发了~~老了），尤其被国内玩家发掘了BUG系统之后，就一发不可收拾，要知道，球会历代都是只能用日本人为主，但是当启动BUG以后，这个乐趣就来了。为什么这样说，因为此系列一直以来都不可以使用超过五个外国人，这对于国内的球会玩家来说，多痛苦啊。

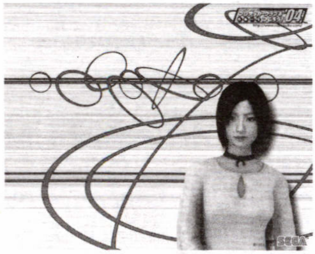


现在，网上陆续的放出了大量的经典外国人的组合队伍，这种满足的乐趣恐怕只有忠实球会FANS能够体会，WE的玩家或者轻易就可以在ML组合出一队自己喜欢的阵容了，但相对目前还在使用BUG来达成愿望的球会玩家来说，那就是一种非常痛苦的代价。必须反复的SL，紧缺的资金，安排比赛上场的烦恼等等，但只要成功后，还可以用什么形容呢？其实我个人更



愿意相信这是SMILEBIT最后特意留给忠实玩家的BUG，也算是间接地作为小组结束的纪念礼物……

感谢上天给的缘分，04在国内得到了相当多玩家的支持，希望我们的友谊会因为这个游戏而持续下去……



走总是要走的，还以为，我会在球会十周年纪念的时候写下纪念的文章，但没想到SMILEBIT先走了一步，虽然我至今不清楚这小组究竟有没有明星制作人，但最起码，我记得了这个笑面LOGO，而我也一直信赖这个小组……





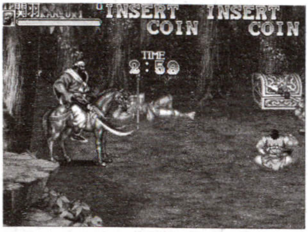
这么多年来，玩球会也实在玩得有点累了，每次新作出后，无数的实验，无数的资料整理（资料（几乎每个认真玩球会的玩家都必然打印或者购买很多的数据资料）。无数的SL，说实在话，如果不是感情特别深厚，真的挺不住，甚至有时候我都会几乎面对这游戏想呕，但最后还是忍不住回来了，几乎每一次，都要做出自己最满意的阵容才肯收手……

最后我愿意以此文，让我们共同纪念这个默默无闻的游戏小组，感谢他们带给我们的欢乐。

漫步经典 三国志2 赤壁之战

从本期开始，漫步经典进入街机时代。第一期的主角，自然是万中经典——《三国志2　赤壁之战》（吞食天地2）。

关羽曰：漫步经典之街机时代，就让俺云长来打头阵吧！



制作公司：capcom

发行年：1992

多数国内玩家应该都接触过的游戏，九十年代初天尊CAPCOM街机动作游戏的经典之一，手感为同类清版ACT中最为出色的。游戏中有关羽、张飞、赵云、黄忠及魏延可以选择，马战和步行战均有特殊攻击技。

游戏总共分为九关，从第一关李典开始到最后一关大战吕布。游戏平衡性非常出色，人物动作虽然不快，不过打击感非常出色，各种武器的搭配也非常合理。

《三国志2：赤壁之战》采用CAPCOM自己研制的高性能CPS基板，在处理巨大的人物和色彩艳丽的背景方面都有不错的表现，之前风靡全球的《街头霸王2》就是采用此基板。本作画面水准更加突出，比起前作扩大许多的人物比例大大增强了视觉效果和动作爽快感，堪称三国动作游戏中最杰出的代表作。

记得原来北京没有哪个街机厅没有这个的，一般boss都把“血”调的很短，命也就一条，但这款游戏的投币率一直很高。

其中张飞和赵云都有隐藏技，张飞近身摇杆一周使出花坐，赵云空中遇敌下＋A，使出空擒；另外传说黄忠有隐藏

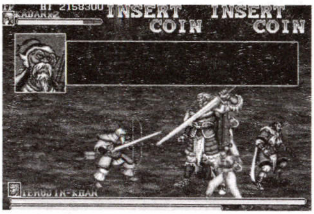
技满弓，从来没有使出过……本人最好的成绩是 2 人配合一命徐晃，估计是超水平发挥了。

现在感觉 emu 对这个支持最好的是 callus，capcom 的专用模拟器。

——— ken

美美、美牙、美玲、肥肥、赵氏兄弟、淳于道像魏延……

——— newg11



杀不完的肥肥一族，赵家兄弟

恐怖的吕布，无能的曹操……

实在是太经典了！

——— thedraculaZZ

经典！记得那时侯，我总是选张飞　，一马当先，冲锋在前，大伙都跟在我后面打，所以每次都是我先死，然后，大家才来收拾残局，气死我了。

——— touzi001

这是我玩过的第三款街机游戏。我们那里的游戏厅刚进来的时候都玩不长，而且老板还调成了一币一人。有一次我发狠心非要装一回币爷，结果花了 5 块钱用了 25 个币打通关了。PS：游戏厅是我同桌家开的。后来第一次亲眼看见屏幕上同时出现两个关羽！心中的震撼无法言表！那是最早期的改版。

——— 华彩

关羽，下上拳，我们这里都管这招叫“睡”。那时候每到吃包子的小游戏，老板就就大喊：“你们几个轻点！”前两天在宿舍用模拟器刚刚重温过，熄灯以后我谈会上还在讨论

“电光宝剑”的隐藏地点。好怀念呀……

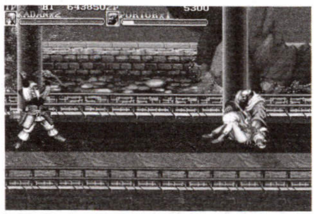
——门神

《三》这个游戏我第一次接触是在模拟器上，玩了一下，觉得很好玩，就去机房看看有没有，谁知真的被我发现了，看来这个游戏真的很长命，一个字：爽！

——帝谷轩

第一次打时，跟老夏打了个招呼就挂了。第二次好不容易踩扁了老夏，结果吃包子时把机器摇坏了，被同伴打成死血扔进敌人堆……不过后来就修成高手了，五个角色乱翻版。张飞的旋风坐，赵云的空抱，骑马用大砍有蓝光红光之分，这些都算是隐藏要素吧。比较好的剑是青釭、七星、圣剑、草稚。哪位说一下打出七星的条件是什么，我忘了。

——Kanekyd



怀念中……不知是我玩的太臭，还是游戏太难，小时侯玩时第二关必死。不过好在后来有了模拟器这个东东。终于在续了十几个币的情况下通了关……（大汗中……）。模拟器万岁！！！

——ant cos

最难忘的是，是被赵锤，赵铁兄弟秒杀……

——akusel

这是我玩的第一个街机过关游戏，当时只可以打到曹仁那关，记得张飞好象还有隐藏的绝招，抓住敌人后↓↑＋拳，后来还出了个三剑圣，每关都有草稚，很轻松的就一币通关了。

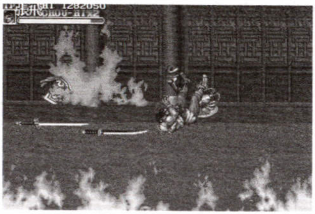
——— 青眼白龙

那时（小时候）对这个游戏太渴望了，可是那时真的很穷，手里只攥着两三个币，就是不知道花在那个游戏上，最后还是选择了这个。

——— dream boy

怀念张飞旋风坐，现在用手制怎样都搓不出。

——— jackieva



就记得吃包子了，以前那种大摇杆摇起来特给劲！有三国的街机上一般都会贴着“严禁猛摇”之类的字样，不过那时买不起那么多币，偶又很菜，基本上吃过包子后过不了多一会就会挂了

——— zidane923

隐约记得那时机厅老板在这台机子上面贴张纸，纸上写道“禁止吃包子”……

——— 光影

我们那游戏厅老板在墙上写得是“不准吃饭”，第一次去时我愣了半天才反应过来。

——— nsdsb

那时候每到吃包子的小游戏，老板就就大喊：“你们几个轻点！”老板在机台上用粉笔写了“不准吃包子”。 原来在这点上，各地游戏店的老板都是一样啊…… 现在偶时常也玩这款游戏，现在我的玩法是：第 1 第 2 关都是骑马用关羽前加狂按跳旋死ＢＯＳＳ，美女那关用张飞肯死每个美女，其余关的ＢＯＳＳ 最后一死血时统统换黄忠用箭射死（我们每次死

后的画面都是被敌人射手，手拿断箭……这次也让敌人尝尝）我还听说有隐藏的暴机画面。

——— newg11

经典啊！我那时为了它曾通宵过！然后被老妈揪了出来！

——— KOFLIU

我 3 岁时玩的第一个游戏，怀念……觉得通关画面比较有意思，尤其魏延，我朋友说那叫擦皮鞋。

——— zygod13



徐晃的站位后来研究过，现在早忘啦。不过好像除了他和吕布，其他boss 都能在版边憋死……版边时需要特别注意的是，不要紧靠边缘，要适当留出一些空隙，便于观察敌人的行动。还记得淳于道（好像是这名字）吗？呵呵，比较悲惨的boss 之一，不过千万别让这家伙上马。

——— ken

面对格斗游戏愈来愈疯狂的连续技，朋友预言：不出几年所有格斗游戏人物的血槽都必须象三国吕布一样长。

——— DCC

啥也别说了，堵夹儿里打呀！不过最爽的就是1 男VS3 妞了……

——— windmagic

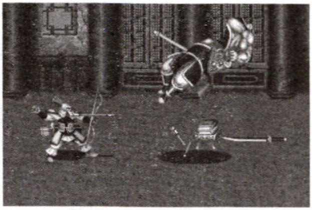
超级怀恋的游戏啊！最难忘当年和同学一起打的时光！

当时强悍的赵氏5兄弟给我留下了很深的印象，经常是一起出来，真是手足情深啊！虽说黄老头是里面最弱的一个，但是用模拟器耍的话怎一个强字了得啊，连发键一设，就看老黄在那里狂射，太爽了！后来的HACK版打得更爽了，草雉，圣剑满地是，还可以选吕布，夏侯敦，可以说是圆了当年的梦想！

———— 永远的不羁的风

赵云在HACK三剑圣版里是较好用的

———— newg11



最近在街机厅看见个玩黄忠的达人，当时还以为是什么呢~里三圈外三圈（这是夸张）的围着人.

———— 1986121

★游戏基本忠实原著，经典情节及场景都有出现：赤壁之战、水淹七军、博望坡……

★游戏中有一些搞笑情节，比如肥肥经常会拿着点燃炸弹不扔出去，结果自己炸成了肉沫，不知道他在搞什么飞机

★记得有一个加分关是打木制曹操，我第一次玩时不知道该怎么打，逃跑得不计其数不说，我还被天上掉下来的压着起不来身。狂汗~

★大家有没有留意过，其实肥肥扔锤子时的背景音乐很有个性的欧~（匡切切切切切~）

★本人习惯完美打法，每个关底必用“下上拳”的招式或者必杀搞定，取武将首级或者将其碎尸？Perfect~

★百猪阵（肥肥）、百猴阵（瘦子）、百熊阵（赵氏兄弟

家族），还有暴走的吕布……仔细想想哪个都是曾经的噩梦啊……

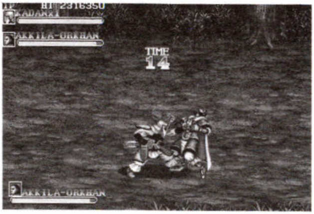
——————化乐天

打斗场面太经典了！我现在还在玩呢，真的不会过时，哈哈！但是有的地方比如可以把人打碎，这点太血腥了，应该是限制级的游戏，哈哈！游戏中的隐藏刀具真是太经典了啊！

——————st-spirit

当时为了把他打穿不知花了多少币，第一次通关最后打曹操时还费了一个币，结果还没打死让他跳崖了(BadEnd)-_-b

——————starci



每次都是追求斩首，结果老是被别人用小拳把BOSS打死，怀念3个人一起玩时，六只手挤在一个键盘上的感觉

——————左京

最难忘的大概就是取BOSS的首级了，必须先将BOSS打至接近空血，然后近身使用大招。成功的话真是很有成就感！此外，某些BOSS似乎不能取首级，如晏明。不知何故？

——————laiyin

经过多年锻炼，除了3美全部斩首。七星的条件是血槽大于4/5打死赵明，可出七星，七星有个好处就是越砍去血越多。

——————龙龙特工

打人的时候拉住下，这样第三下儿就变摔了，很实用。

——— NickHoliday

建议在前两拳时不要按下，因为按键频率不够高的话容易走偏。

——— ken



打人按住下这种说法不全面，按上也可以，但分用谁：关羽按下是向前扔，按上向后；赵云是按上向前扔，按下向后；张飞上下都向前；黄忠别提了……魏延我认为是除了黄忠以外最垃圾的，从来不用，我就没研究（关于老黄老魏，我说的是个人看法，也有过某位高手用老黄一币通关之录像，所以不敢说得太肯定）另外总是觉得三个小ＭＭ 很可怜，所以不忍心打。

——— 鸟羽正宏

回楼上，张飞上下都向前，但出投技时拉后即可向后投（时机较难掌握）。另魏延其实是很好用的，至少比赵云好用（自我感觉）。

——— laiyin

最喜欢用赵云在空中抓住敌人敲下地面～～～

——— 无想

记得释小龙演的一部电影里就出现过这游戏。和楼上的一样，本人也喜欢用赵子龙。

——— 1986121

最爱用赵云。但到目前为止，包子从来就没吃完过……

——— Wing zero

吃包子最快剩11秒！

——— 日风韩流

双人合作最过瘾了，互相配合、互相陷害…… 当时最喜欢选赵云（因为最帅），但他不是最强的，个人感觉是关羽最强！

——— segaboy2003



里面的赵云也太弱了吧……关羽像农民，但是简直强悍的让我想吐……张飞抓住敌人后下拳是咬，那血花飞的！！简直和街霸里的青狼有一比。黄忠是连打拳连续射箭，两个人玩的话可以封口。魏延居然是个光头，不过也是最像大将的人。空中投技是把人在手里抡一圈再扔到地上，虽然费血一样的，不过看着好爽的……

敌将还剩一丝血的时候使用下上拳会把对方脑袋打下来，如果敌将骑马的话效果更好。记得当时一个币最多打晏明那里，不过圣剑版的话也就是打过张辽了。

真的怀念当时，记得有一天我把街机的手把给摇下来了……原因是比赛吃东西哪个环节太用力了。当时我出奇的冷静，先回头看了下四周，看到没人注意我就把摇杆原样装上去了，然后整整衣服镇静的走出了那个游戏店……

——— jingshicheng

最近小日本把它做成ＪＡＶＡ手机版，除了画面缩小，还是比较原汁原味的说……

——— RAIDEN

说到三国志，又想起三国战记2 了，什么时候能出模拟器啊？我已经受够了游戏厅里的烟味和被小孩儿们摧残过，连招都不爽的舵了。天啊！高手们，把它dump 出来吧！求你们了！

——— 鸟羽正宏

三国战记2 已经DUMP 了。

——— newg11



永远的经典！！看看现在HACK 版本如此之多就知道了。记得当时在本地刚出来，那个人山人海呀，一台可以同时三人一起玩的机子前面挤满了围观的人群，那时街机店的人气旺呀！！当时自己才小学，平时去店里根本抢不到，只有在夜深人静的时候……带隐藏要素的游戏在那时是不多见的，以及有和圆桌骑士一样强的生命力，在现在的街机厅依旧可见。

——— Claude

小学二年级时，我仅仅就是在街机室门口看了一会这个游戏，又还没有进去。被同学看见，他加点油添点醋报告老师，老师报告校长，被当作典型，升国旗时全校点名批评了我。于是我发誓长大了一定要把这款三国志玩穿，当然这个愿望在我没长大之前就实现了。

——— zjp8548

我发现漫步经典栏目的对象已经扩展到了街机领域，估计以后肯定会遍地开花，会涉及到许多机种，之间肯定会出



现自己没有玩过或者连听都没听说过的经典游戏，但我非常高兴，其实，能够看到别人评论游戏也是一种享受，《三国志2》不就是一个好的开端吗？

——————lzwlzw686868

今后我们将陆续回顾街机上的经典游戏！

漫步经典，街机时代！



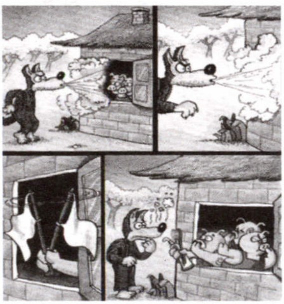


动漫与游戏



最近想起了久违的NEC的主机PC-ENGINE和次世代的遗忘者PC-FX，突然感兴趣地把自己的动画漫画历程和游戏文化拿来一起分析一下。

为什么提到PC-ENGINE我就想起动漫呢？原因很简单，NEC的PC系列游戏主机是以动画播放能力超强而成为特点的，但是，PC-ENGINE自然不是第一个把动漫改编为游戏的游戏机。那哪个主机是第一个？当然是街机了～～（家用相信应该就是FC。）



因为不是太清楚究竟算不算是最早的改编动漫的游戏，所以如果有错误，希望大家指正。1982年，KONAMI公司的《猪小弟》（Pooyan）街机版相信应该是很早的一个游戏了（拿箭射狼的气球），其故事背景似乎是迪斯尼公司的著名童话改编的动漫《三只小猪与大灰狼》，虽然游戏内容不是与故事一样，但是已经与动漫开始挂钩了（不是日本动漫，日本游戏厂商要遗憾咯）。

好，闲话少谈，切入正题！下面我就谈谈我们国内的动漫史来分析游戏文化吧。（毕竟要符合国情么～^_^）

很多人还记得，当年最早进入中国的日本漫画应该是《女

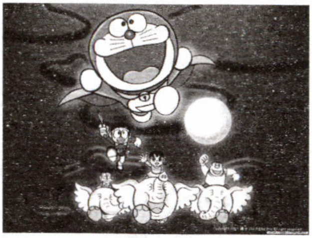
神的圣斗士》（圣斗士星矢）（当年1.9元一本，贵啊~），那么最早我们在FC上玩到的动漫改编游戏也是《圣斗士星矢》，虽然当时的FC机能不佳，但我仍然被这款游戏所吸引，游戏内容是五青铜闯黄金十二宫，游戏是以ACT形式出现的，但当boss战时则是改为类似RPG的回合制战斗（处女宫死光光，5555），那时候，国内的日本漫画仅此一个，因此，虽然游戏素质并不高，但也确实吸引了不少的一部分圣斗士fans。到了今天，已经有消息说PS2版的圣斗士正在计划之中，相信到那时应该是一款真正可以用游戏素质吸引人的一款游戏。



随后的《七龙珠》则更是不得了，广是FC上就有《七龙珠》改编的作品多多，《龙珠Z －强袭赛亚人》，《龙珠Z2 －激斗弗利萨》，《龙珠Z3 －烈战人造人》，《龙珠Z 外传－赛亚人灭绝计划》，《龙珠－神龙之谜》，《龙珠2 －大魔王复》，《龙珠3 －悟空传》（均是RPG）还有二个对战类型的《龙珠Z －激斗天下第一武道会》，《龙珠Z －超武斗传3》（不是BANDAI出品）共九款软件，真的是非常吓人，而SFC上也有：《龙珠Z 超级赛亚人传说》，《龙珠Z 超悟空传－突激篇》，《龙珠Z 超悟空传－觉醒篇》，《龙珠Z－超武斗传》123和《龙珠Z 超次元战斗》七款作品，而后来的SS有两款，PS则是四宽，GB和GBA各三款，还有其他的就不记了（一个漫画可以改编这么多游戏~~），当然这也说明动漫可以对游戏文化产生很大影响。



其实还有很多大家所熟悉的动漫游戏，比如《机器猫》等等，这里详细的说《七龙珠》是因为它有代表性，其实从改编的游戏也可以看出这个动漫的受欢迎程度，改编的最多的自然是卖的最火的动漫，因为本身希望这个软件能够好卖自然是希望FANS多多，但似乎很多改编的游戏质素都不高，也可能跟动漫本身有关，因为动漫本身的情节以及内容并不是为了改编成游戏而设定的，因此改编的游戏素质不高自然是很正常的（当然，这是在早期），后期出现的游戏素质就要高的多（最近的《钢之炼金术士》PS2，《火影忍者》PS2都是非常不错的）。



由此可见，由动漫发展而来的游戏，是借着漫画的名气然后在游戏中发财，这没有什么不对，反而可以促进游戏和漫画的双向发展。当然，火爆的漫画越来越火。今天日本最流行的漫画似乎都逃不过改编游戏的命运，《火影忍者》，《海盗王》，《网球王子》，《钢之炼金术士》还有很多很多。不过印象中《阿拉蕾》（IQ博士）似乎没有改编成游戏，是因为这款游戏是恶搞么？）

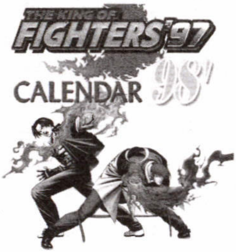


今天的游戏文化，已经非常丰厚了，在这里，自然不会少了动漫的一份功劳，《超级机器人大战》里的动漫明星们，更是培养了一批批死忠的FANS，被高达动漫所吸引的人们，有多少人会因为动漫而购买所发卖的游戏呢？相信是非常多的。而由《街霸》和《拳皇》诞生的漫画似乎也开始变的丰厚起来。游戏文化不仅仅是表现在游戏上，更多的，是已经开始渗透到生活中的各个领域，比如使用的杯

子上印着动漫或游戏的明星，比如使用的打火机，钥匙扣上看到相关的内容，更或者是衣物上印有一些游戏动漫的标题或者人物？是的，这些组合起来，就是一个完整的游戏文化，或者说，动漫游戏文化。



动漫文化和游戏文化是分不开的，今天，越来越多的玩家们本身也是动漫迷，而很多动漫迷也可能因为游戏的出现而去购买游戏主机和游戏，慢慢的，游戏文化已经开始影响到个人的消费，个人的喜好，更甚至能够造就一个群体（经常看见论坛上讨论漫画和游戏的种种）。



无论哪种文化，都有其显露出人性的一面，游戏文化中，很多游戏是邪不胜正，很多游戏是歌颂热血，歌颂青春，歌颂人性中善良与正直的一面（又要有人跟我争辩说也有很多游戏是负面的，是啊，我从来没有说没有啊？我是说大部分！！），而借这些游戏去感染，去影响的人群也必然是向着积极向上的方向去发展，动漫中，有很多主角虽然有运气罩身（其实是作者罩身 ^_^），但其到最后的成功更多的似乎是根据本人的努力而来。

举个例子，就举目前大家最熟悉的《火影忍者》（你不熟可别怪我，快去看），主角：漩涡鸣人，典型的笨人+超级努力+身怀绝技+超级坚强+永远斗志+……，是啊，鸣人也许有着种种特殊的地方（比如说九尾的存在），但他本身的努力和激昂

的斗志以及永不放弃自己梦想的这种精神，才是作者真正想表达的，奇迹往往会出现在那些全力去努力的人的身上，因此，毫无疑问的是，如果这篇漫画所影响的一个人群，我想肯定是积极向上的（你不积极不能怪我，有人又要争辩了，个人问题不参与讨论！）。由此可见动漫文化对人的影响。



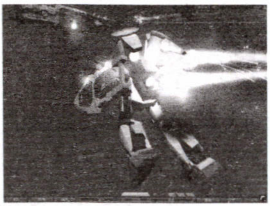
同样，游戏文化的影响也是相当深远的，几乎所有的RPG 都需要PLAYER 们经历千辛万苦的努力（升级～～），游戏中始终告诉我们，没有努力是不可能成功的，没有努力是不可能继续（游戏）的，如果一个游戏能把这些理念，这种精神真正的由游戏中，传达到PLAYER 身上，这个游戏无疑就成功了。

最后说一句，其实今天的游戏文化已经发展的相当好了（国外），游戏等级的划分和制度的设立就足以证明这一点（文字的小说都还没有这样的划分呢）。





在之前几期的文章里面，小编为大家介绍了不少国外优秀的MOD游戏。而其实在我们国内，也有很多优秀的MOD制作者，而他们的出品更是国际一线水平的。就好像大家都比较熟悉的《大秦帝国：全面战争》，这一个Mod Game不但是以真实即时战略著称的《Rome：Total War》作为引擎，而且更是以我们中国历史著名的战国时代到大秦为鳌精：不单如痴，《大秦帝国：全面战争》更被美国著名游戏网站"GameSpot"介绍为去年最佳Mod Game之一，在最近也受到《Total War》开发团体的邀请，相讨合作的事宜。而在最近一个同样出色的即时战略游戏也被另一批国内的MOd Game制作者看中，以《Gundam》为题材开发出一个Mod Game。



"一年战争"重现眼前

这一个Mod Game就是以宇宙战争为题材的全力替即时战略游戏《Homeworld2》作引擎，但是到现在为止制作者仍为它改正式名称。由于这个Mod Game是以《Gundam》的0079-0083为题材，那我们就叫他为《Homeworld2：Gundame 0079-0083》吧！虽然《Gundam》系列在国内也

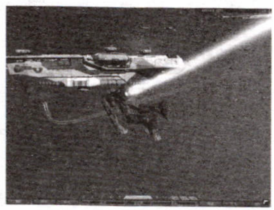
有不短历史，但游戏开发是否因为日本电视台在不久之前播放新系列《Gundam Seed》及《Gundam Seed Destiny》有关却是未知之数，虽然制作成员只有一人，但认真而且资料收集比编剧们认真确实肯定的。



只有联邦军可以控制、只有队战模式游戏



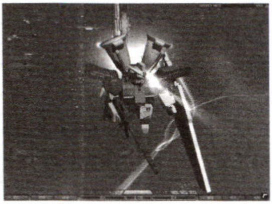
在《Homeworld2：Gundame 0079－0083》中玩家并没有任何战役或任务地图可供游戏，不过大家不用担心，因为这个Mod Game 可以用遭遇战开创随即战役，或悬着队战与其它玩家游戏！虽然游戏的剧本是来自“0079－0083”，不过到现在为止开发成员仍未为基恩公国军制作任何机体，不过据说在Version 2.0 种将可以选择使用。但是要注意一点，制作者仍未为《Homeworld2：Gundame 0079-0083》的AI作出任何设定，因此要使巴联邦军在队战中设成电脑的种族，他是不能自己发展的。



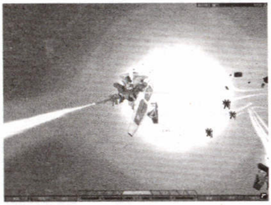
安装方法：



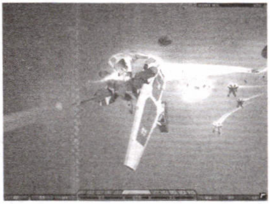
将光碟类的文件解压缩，然后回看到有一个叫“GUNDAM MOD1.0”的文件夹。打开进入后会看到三个文件：



GUNDAM_MOD1.0.bat、english.big、GUNDAM_MOD1.0.big。将english.big和GUNDAM_MOD1.0.big这两个文件复制到游戏安装目录的“DATA”文件夹下面，再将GUNDAM_MOD1.0.bat复制到游戏安装目录的Bin\Release之下。以后要运行这个Mod的话，直接运行GUNDAM_MOD1.0.bat就可以了。要注意的就是english.big汉化文件，由于《Homeworld2：Gundame 0079-0083》是汉化版的，一但安装了这个Mod，原来英文版的《Homeworld2》就会变成中文版。如果要想玩会英文原版的话，那么就需要先把这个文件备份起来，以免要重装游戏。



出发！！！



如果大家有玩过之前的0.5版的话，会发现这次的1.0版和0.5版有很大的不同。除了对大量的数据进行了修改外，还加入了新机体、新的战舰。原来的Gundam性能有所上调，全部的“防御盾”都成了“子系统”，大大增加了MS的防御；但如果将它放弃，Gundam的灵活性会大大增加。最值得一提的是新增加的巡洋舰，除了火力强大外，同时也具备了反导弹功能：密集的防空炮火可以将接近的导弹击落！除巡洋舰外，驱逐舰和Gundam RX78也同时具有反导弹功能，但要说明一点：在制定攻击目标后，反导弹功能会无效。

北方的强冷空气终于离我们远去，穿着短袖的我已经感到窗外那一丝夏日的气息。通常这个时候都很难找到有新的大作亮相。所以这期小编就翻箱倒柜把以前错过的佳作挖出来呈献给大家^^

这期带给大家的有当年的经典《铁甲飞龙 Power Remix》，首只夺得Oricon专辑榜冠军的动漫音乐专辑《钢之炼金术士 COMPLETE BEST》，还有当前大热的《伊里野的天空 UFO之夏 OP&ED》细碟。

出自大师手笔的Remix ——《Panzer Dragoon POWER REMIX》



发售日：1995年9月21日

碟号：NACL－1190

售价：2500日元

作为土星辉煌时代的经典作品，无论玩法、人设和配乐都代表了当时的顶尖水平。即使在十年后的今天听回这部作品，也一点没有过时的感觉。由东祥高（D－RAM成员之一）作曲，D－RAM编曲。全碟分三部，将铁甲飞龙的精髓淋漓尽致呈现给大家。有倾听着张大碟的时候，大家是否有种“回到未来”的感觉呢？

超人气新作——《伊里野的天空 UFO之夏 OP&ED》

发售日：2005年3月24日

碟号：KDCM－35

售价：1260日元

原作：秋山瑞人，曾经在《电击文库》连载的『イリヤ

の空、UFO の夏』4 月继续动画第 3 集。暑假最后的那天夜晚，浅羽直之与一位不可思议的外星少女伊里野加奈相遇。新学期，伊里野转学来到浅羽的班级。不擅于与别人交流的伊里野，只有在浅羽的面前才可以敞开心扉。学校生活中，两人的关系愈发亲密起来。但是，浅羽并不知道，在伊里野的背后有着沉重的宿命和重大的任务！这部作品画风清爽，如同夏季的微风一样令人心旷神怡，人物造型可爱，浪川大辅、野中蓝、千叶纱子、神谷浩史、井上和彦、桑岛法子都塑造人物不同鲜明个性，美型加美声，不知你是否心动了呢？



创纪录的作品——《钢之炼金术士 COMPLETE BEST》

发售日：2005 年 2 月 23 日

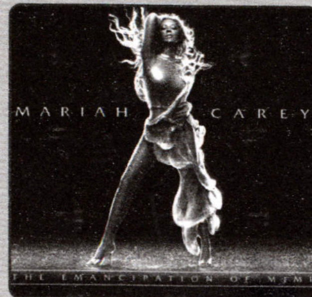
碟号：SVWC-7218

售价：2520 日元

推出首周就抢占 Oricon 专辑榜首位，创下非常惊人的销量。而且由动漫专辑占据榜首，这还是 Oricon 立榜以来的第一次。能有这样的成绩，当然要归功于出自“钢炼”TV 版的 8 首 OP 和 ED 的。八首作品都为人声演绎的歌曲，而且每位演唱者都是大牌呢！其中彩虹乐队演唱的《READY STEADY GO》除了是动画的 OP 外，还是饮品“氧乐多”的广告曲呢！集合了如此强劲的阵容，销量想低都难啦，hoho~~~



心水推介 It's Like That (Mariah Carey《The Emancipation Of Mimi》)

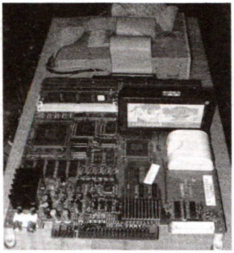


终于等到Mariah的新专辑《The Emancipation Of Mimi》，初听上去觉得名字怪怪的。原来专辑的名称中的Mimi，是Mariah Carey的昵称，Mariah解释说这样是为了更贴近歌迷，而Emancipation就预示着Mariah Carey又一次的飞跃和释放。专辑的第一支主打歌曲，“It's Like That”，推出4周在没有销售没有MV的情况下仅仅靠点播就强势登上公告牌杂志TOP20。而单曲MV，更是请来尖峰时刻的导演Brett Ratner执导，MV中还有很多大牌客串，包括金牌制作人J.D.，R&B天王Brian Mcknight，电视秀Saturday Night Live的主持Ana Gasteyer等，值得一提的是，已经息影多年的Eric Roberts（大嘴美女Julia Roberts的胞兄）担当了MV的男主角，相当值得期待！

岁月流声

这是属于游乐园的新环节，我们将在这里放出一些经典动画或者电视剧的主题曲或者插曲，让大家回味一下。而歌曲和心水推介一样会放在页面歌里面。本期送上的是一套90年到非常大热的科幻电视剧的OP和ED哦，看大家能不能猜出来是什么？（提示：“……变身！……幻影激光剑！”）

CPS-3相关



最近，在我国某模拟器网站上公布的“Kawaks运行街头霸王III”的截图引起了老外们的注意。虽然版主已经承认截图皆为伪造，但是由于语言不通，这些老外还是兢兢业业地分析了一番：首先，该图试图使人产生运行在hack版Kawaks的错觉，然而实际上，在Kawaks中hack入CPS-3的支持比在已有资料上写一个CPS－3模拟器艰难百倍。再由人物同背景的相互比例及颜色可以推测，图片是从Mugen上截下来的。也有可能是DC的截图，因为既然CPS-3未被模拟，Mugen亦无从获得各种活动块，也不会来自街机，这样一来，就只有DC可以了。

当然，还有更为客观的依据，Galibert说目前只有CPS-3的CD被dump，卡带被dump的数量还很少，在目前MAME驱动中所描述的也只有很少一部分。而破解工作还无人问津。

Haze清洗非法改版

Haze在Retrogames论坛上发帖，要求新闻更新员MetaFox移去一则关于“ThderMAME32jp”的报道。该改版含有不被dev同意的改动。



小道消息，不可尽信!

非法改版存在已久，迫使Haze 这次作出行动的原因是：围绕这些改版出现的无聊问题越来越多，而非法改版引发的弊端也呈上升势头。

不过，Haze 此举被不少网友指为消极。这样做能遏制非法改版吗？能减少骚扰邮件吗？尽管如此，Retrogames 主页上还是把ThderMAME32jp 的报道给删除了。Haze 也在自己的主页上声明，以加强宣传力度。或者，从媒体渠道上进行控制，真能降低非法改版的影响：P

MAME 取得商标

Mame 在加强法律保护意识的道路上迈出了扎实的一步，它在美国专利与商标办公室(USPTO) 取得了一个有效商标。进入USPTO 的商标查找系统，输入序列号78578919 进行搜索，醒目的“MAME”标题现于眼前。商标持有人赫然写着“Salmoria Nicola，个人，意大利，锡耶纳”，申填日期“2005 年3 月2 日”。

我们不知道这个商标的法律效力有多大，不过商标只在申请国有效，也就是美国，而在国际上有效的，则是版权。根据Berne Convention（伯尔尼保护文学和艺术作品公约），作者意味着自动拥有版权，对于软件产业，又是否适用呢？

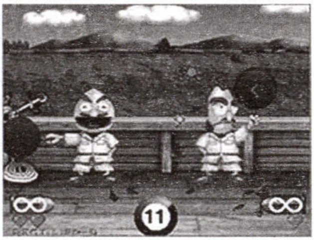
小道消息，不可尽信！

Daytona USA 2（梦游美国2）

Daytona USA 2在Mame上运行成功了，目前能显示的只是构图线，因为该游戏的3D材质不交给硬件处理，同时这意味着它的运行配置将要很高。Belmont不想对它运行的硬件要求作过多预测，他认为理想的运行环境当然应该是动态重编。Ville Linde这一Model 3的进展暂时还不会包含进来，Rom也还不完美，需要重dump。



Zinc1.2消息



这个新潮模拟器最新内部测试版的版本号是1.2b4。支持的游戏比1.1多上7个，包括Tecmo的“Tecmo World Cup Millenium”，Konami 573的“Konami 80's Gallery”，及System 11的“Point Blank 2”和System 12的“Libero Grande”等。都是PSX系列兼容基板的游戏。

PSX系统的时序接近正确，Smf仍需要对根计数器（Root Counter）作一些调整。Mame也有同样问题，表现为某些游戏尽管为满帧速，但是实际运行速度只有正常的一半，如”Dancing Eyes”的过场动画。在System 11中Zinc和Mame

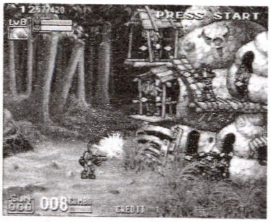
小道消息，不可尽信！



模拟时钟都比实际时钟慢，以考虑数据缓存丢失、总线连接。在System 12中，则是以两倍时钟运行。System 11按键处理的MCU还没模拟，所以在游戏的调试菜单中无法以正常键位来操作，暂时是用在每帧加入键盘响应来应付。

关于魔域战线 (Demon Front)





大名鼎鼎的IGS 2002年出品，PGM首款横向卷轴射击游戏，eBay上有卡带拍卖，连运费接近200美金。ElSemi却说此game早已被dump，未被模拟的原因是一来游戏太新，二是游戏使用了一块ARM处理器来做保护。

MCU破解情况

话说网上一篇关于如何破解Dallas DS5002 MCU的文章流传已久，里面说到一堆要准备的工具貌似寻常，没想到逻辑分析仪在dev中是一个没有。另一套方案是"Dallas Reader"，声称可以去掉代码的保护，不过价格不菲而且难见芳踪。Guru正和某人联系，后者拥有全部所需装备，而且懂得使用。不过

小道消息，不可尽信！

Guru 说当前的注意力不在Dallas，而是Toaplan 的MCU (HD647180)，如果进展顺利，下一个目标就是Dallas。

Guru 受到的挫败并不少，例如在dump "Master Boy"时，接入了240V 的电源，结果整块版都烧坏了。

Mame WIP 归来



截至2004年，Aaron，Haze，Belmont，Guru 等相继建立起自己的主页，这种以网络日志形式发布的进度汇报非常及时地为人们提供dev 的工作情况，并提供了网友之间、网友－dev 之间的互动交流。最近，连老大Nicola 都赶上了时髦，上了Blog。但当获得dev 的个人开发状况日渐便利，原先作为了解Mame 进度的唯一官方门户——WIP update，却荒芜了下来，WIP 上的最近更新，已远在04－07－31。

3月底，负责维护WIP 的Santeri Saarimaa (Gridle) 宣布，WIP 正式回归了！WIP 的更新将回到正常规划上来，基本上是每月一次。WIP 页面还增加了各个dev blog 的链接，相对于blog 的实时性强但缺乏概括，WIP 可谓侧重归档和总结，依旧具有不可多得的价值。

Chdman.exe 存在问题

经Belmont 证实，这个chd 小工具有bug，在制作chd 时

小道消息，不可尽信！

会导致产生的文件出现一定的问题，更重要的是，这些bug的修正工作停滞了。为可靠性计，Belmont认为应当规范化chd文件的发布。具体地，他将发布冠以“官方”之名的CHD-CD。



目前，在网上流传的Beat Mania系列的CD镜像全是冒牌，意味这纵使Zinc的驱动完备，这些镜像也是无法使用的，更勿论短期内它们不会被支持的事实。所以，新于DDR 2nd Mix之后的系列的镜像，暂时都只有霸占硬盘空间这一用途了。

关于Tenkaigen（天开眼）

这款身怀国人深厚情结的Dynax的麻将游戏，使用一块东芝的SDIP64封装的TMP91P640N（TLCS-90系列）作CPU。MCU的程序已经被dump，但是却欠缺核心模拟。这项工作现在由Dox负责。



最近Guru处新到货的Dynax的麻将游戏还有”Exotic Dream”、”Mysterious Universe”，都使用Z80作主CPU，不过当然，还有一堆定制芯片。Dynax在Guru主页的“我最讨厌的使用定制芯片和保护设备的街机厂商”调查中，获得1%的投票，第一名是Sega，得票率达到30%。

小道消息，不可尽信！

杂志订阅

订阅单	
个人资料：	
姓名：	性别 ：
年龄：	身份证号码：
地址：	
电话：	邮编：
传真：	E–mail：
订阅类别：□个人订阅 □集体订阅	
订阅《 模拟 EMUNEXT 》第 月号至第 月号，共计 期	
付款方式：	
◇邮局汇款 地址：广州市豪贤路 184 号三楼 邮编：510045	
收款人：高冬梅	
◇银行汇款 开户行：中国农业银行广州市洛溪办事处	
账号：4405 0101 1005 0801 4	
名称：高冬梅	
请填妥表格，寄回本杂志社，或传真此表格至 020–84163758。	
详情请联络：020–84163758	
如以传真订阅，请勿再邮寄，以免重复。	

"電腦遊戲製作工程師"
專業證書課程

- 最實用的專業課程
- 權威的國際技能認證
- 強大的游戲開發引擎技術
- 不需任何電腦編程經驗
- Step by step 的教授
- 制作屬于你自己的電腦游戲
- 有關學制、學費、師資、課程等未盡事宜，簡章備索
- 爲保證教學質量，每班學生控制在20人以內，額滿即止。



"電腦遊戲製作工程師" 初級證



全力支持：香港電腦游戲協會

課程主辦：數碼人科技開發有限公司

中青網絡家園有限公司(廣州旗艦店)

廣州市海珠區團委江南青年活動中心

教材編寫：香港專業創見有限公司

開課時間：2005年4月中旬

報名地點：廣州市海珠區江南大道中 239號中青網絡家園網吧廣州旗艦店（海珠購物中心以南之廣東省電教館側）

聯絡方式：33817002

All the games are powered by Game Maker with thanks for Mark Overmars.

WWW.EMUNEXT.COM 模拟 EMU NEXT

VOL.13 2005.04

HOT GAME 最新热作



真・三国无双Advance



千年家族



Homeworld2:Gundame 0079-0083

CD ROM 光碟内容

－[新作强袭]－

● 本月GBA新作

河童大冒险

目标！甲子园

热血棒球2006

机器人

乐高生化战士－暗影迷宫

雷曼－阿飞复仇

喵喵小猫游戏集

● MAME095u1游戏集



● 本月汉化游戏

★GBA塞尔达传说－过去的林克&四之剑简体中文完全版



GBC热血e世代格斗中文版

－[EN游戏基地]－

MVS的光辉岁月

拳王系列

侍魂系列

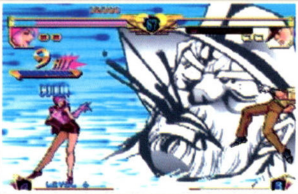
饿狼传说系列

月华剑士系列

龙虎之拳系列

世界英雄系列

★JOJO的奇妙冒险



● 漫步经典

★吞食天地



● 原创工作室

MM撞GG

Fates-word dance

LIGHT DESTINY

SispriGauntlet

撕裂重罪升级补丁系列

－[系之谱]－

● J联盟职业创造球会

－[ETC]－

● 游乐园

钢之炼金术士COMPLETE BEST



铁甲飞龙POWER REMIX

伊里野的天空 UFO之夏

GBA最佳游戏评选之二

十大动作游戏

十大格斗游戏

十大赛车游戏

十大第一人称射击游戏

ISBN 7-900382-06-2

9 787900 382061

PC应用技术 － 33

ISBN：7-900382-06-2

SOARING 制作

山东电子音像出版社 山东翔宇软件开发中心

山东电子音像出版社出版

光盘定价：人民币13元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售